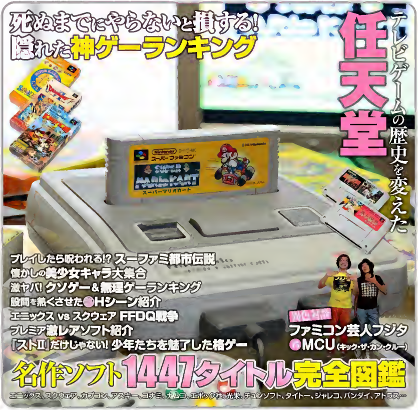
もう一度遊びたい! 名作揃いの16ビットゲーム

懐かしスーパーファミコン パーフェクトガイド

PERFECT GUIDE OF NOSTALGIC SUPER FAMICOM

M.B.MOOK



死ぬまでにやらないと損する! 隠れた神ゲーランキング

テレビゲームの歴史を変えた 任天堂

プレイしたら呪われる!? スーファミ都市伝説

懐かしの美少女キャラ大集合

激ヤバ! クソゲー&無理ゲーランキング

股間を熱くさせたHシーン紹介

エニックス vs スクウェア FFDQ戦争

プレミア激レアソフト紹介

『ストII』だけじゃない! 少年たちを魅了した格ゲー

ファミコン芸人フジタ

MCU（キック・ザ・カン・クルー）

名作ソフト1447タイトル完全図鑑

エニックス、スクウェア、カプコン、アスキー、コナミ、ナムコ、エポック社、光栄、チュンソフト、タイトー、ジャレコ、バンダイ、アトラス…



もう一度遊びたい! 名作揃いの16ビットゲーム

懐かしスーパーファミコン パーフェクトガイド

PERFECT GUIDE OF NOSTALGIC SUPER FAMICOM



まえがき

1990年11月21日。待ちに待った日がやってきた。

これまで任天堂のファミリーコンピューターにのめり込んでいた僕らが待ち望んでいた、後継機であるスーパーファミコンが発売された日だ。

「今度のスーファミは16ビットだってよ！」

一体、スーファミがファミコンと比べてどれだけすごいのか。その数字の意味を理解していたわけではなかったが、友達との会話では、ファミコンの8ビットから16ビットにパワーアップしたという話で持ち切りだった。

実際、実機を手に入れてみると、値段も高くはなったが、ファミコンと比べて明らかに増した重厚感。まさに「スーパー」という響きが外観に現れていた。

さらにカセットのほうも、サイズが大きくなったために、データの容量がたっぷり入った気がして、より高価なものを手に入れている感覚だった。

僕らは自らが〝進化〟したかのごとく、テレビへの接続コードをファ



ミコンからスーファミに切り替えて、遊びに遊んだ。

『スーパーマリオカート』、『ドラクエ』シリーズ、『FF』シリーズ、『クロノトリガー』、『ストII』、『ダビスタ』、『ドラゴンボールZ』……。

これまで遊んできた粗削りなファミコンのゲームと比べて、ストーリーは重厚に、高画質で、ハイクオリティーになったゲームの数々が、僕らを熱く魅了した。

複数のライバル機も出たが、なんといっても僕らの少年、青年時代にそばにあったのはスーパーファミコンだ。

本書では、スーパーファミコン発売から26年の記憶をたどり、編集部の独自の見解を交えながら、主にランキング形式で様々なソフトを取り上げた。

懐かしの想い出と共に、ワクワクしながらゲームに興じた青春時代にトリップしていただければ幸いである。

2016年9月某日

『懐かしスーパーファミコン　パーフェクトガイド』編集部一同

スーファミはこんなに進化した!!
ファミコンとの性能徹底比較

世界を震撼させた高性能マシン!



1990年に発売され、爆発的ヒットとなったスーパーファミコン。前機種のファミコンでは作れなかったゲーム史に残るような名作ソフトが多数生まれたのもその性能があったからだ。一体、どのような違いがあったのか、改めて比較していこう。

公になってから約3年待たされ続けた発売日

空前の社会現象となったファミコン発売から7年が経った1990年。待ち焦がれていた後継機であるスーパーファミコンがようやくお目見えした。

当時、ファミコンがまだ断トツのメジャーハードであったとはいえ、87年10月発売のNECホームエレクトロニクスのPCエンジン、88年10月発売のセガのメガドライブと、ファミコンよりも高スペックなハードがすでに発売されており、それなりのシェアを確保していた。

しかしスーパーファミコンも、実は最初のアナウンスは、これらライバル機の発売前の87年9月にすでに行われていた。当時の山内社長が「スーパーファミコン」という単語を出して、開発が行われていることを明らかにしている。

とはいえ正式なアナウンスまでには1年待たされ、翌88年11月21日、任天堂本社にてやっと正式な発表が行われた。その際には89年7月の発売予定となっていたものの、そこからさらに延期に次ぐ延期となり、年を跨いでしまった上に、90年も年末。クリスマス商戦直前での発売となった。

世間では、一時「出る出る詐欺」とまで揶揄されたりもしたが、いざ発売されてみると、他機種を蹴散らし、ファミコンの販売台数にも肉薄する爆発的ヒットとなった。

8ビットのファミコンから超絶グレードアップ!

さて、では日本の、いや世界中のゲームファンの期待を背負った後継機であるスーパー

スペック比較表

	ファミコン	スーパーファミコン
発売日	1983.07.15	1990.11.21
価格	14,800円	25,000円
カセット	ROMカセット	ROMカセット
CPU	リコー製RP2A03(8ビット)	リコー製5A22(16ビット)
容量	1メガバイト	6メガバイト
メモリ(メインRAM)	2KB	128KB
動作周波数	1.79MHz	1.79MHz/2.68MHz/3.58MHz切替式
音源	8bit矩形波2音+三角波1音 (+ノイズ+DPCM)	16bit 32KHz ステレオ (8チャンネル)
解像度	256ピクセル×240ピクセル	512ピクセル×448ピクセル
グラフィック	54色中、同時発色数25色	32768色中、同時発色数256色
寸法	幅150×奥行220×高さ60mm	幅200×奥行242×高さ72mm
重量(コントローラー含む)	約620グラム	約1,350グラム
消費電力	約4ワット	約8ワット
外部接続	15ピン拡張コネクタ	28ピン拡張コネクタ
コントローラー	十字ボタン、A/Bボタン、START、SELECTボタン	十字ボタン、A/Bボタン、X/Yボタン、L/Rボタン、START、SELECTボタン



以降のゲーム機のひな型となった「L」と「R」ボタンがついた革新的なコントローラー。



スーファミのCPU。当時としてはこの価格でこのスペックは驚異的だった。



まさに世界を制したモンスターゲーム機。

ファミコンの性能は、前機種のファミコンからいかに進化を遂げたのだろうか。

CPUはファミコンが8ビットだったのに対し、スーパーファミコンは16ビット。1ビットとは2進数の1桁を表し、ファミコンの8ビットなら2の8乗＝256通りの計算を一度にこなすことができるというもの。もちろん現在の最新のゲーム機とは比較にならないが、スーパーファミコンの16ビットでは、2の16乗＝65536通りの計算を行えることになり、文字通り、ケタが違う処理能力を持ったことになる。

この処理能力を生かして、32768色（15ビットカラー）から選択可能な16色カラーパレット、それらのカラーを適用可能な16色スプライト、一画面あたり最大128個のスプライト同時表示を実現した。これはファミコンはもとより、ライバル機のメガドライブやPCエンジンとも比べ物にならないほどの高性能となっている。

また背景のほうも、多重スクロールと回転・拡大・縮小表示機能、半透明機能を使用することが可能になった。スーパーファミコン本体と同時発売された『F－ZERO』のように、背景の回転機能とラスター制御を組み合わせて3D空間を動いたりするようなゲームを作れるようになったのだ。

音源も豪華になり、ソニーのDSPによるPCM音源を採用し、ADPCMを利用して8音まで鳴らすことができるようになった。

革新的なコントローラーライバル機を圧倒した存在感

また、ご存知のようにコントローラーも革新的に変更を遂げた。ファミコンやPCエンジンが2ボタン、メガドライブは3ボタンを横一列に並べているのに対し、4ボタン。これだけでも当時独自であったが、菱形に並べる独自の設計。一見操作しづらく見えたが、むしろ斜めから指を当てる関係で非常に操作しやいのが印象的だった。今では当たり前のようにある、コントローラーの右肩と左肩に、人差し指で操作するL／Rボタンもスーパーファミコンが初めて設置。コントローラーとしての利便性は向上し、このL／Rボタンは、後のゲーム機ほぼ全てに継承されていった。自動車のアクセルブレーキやキーボードの配置に匹敵するような、革新的な発明であったと言える。

ファミコンからそのまま流れたユーザーを含め、こうした使い勝手の良さと性能の良さで、メガドライブやPCエンジンなどのライバル機を突き放し、スーパーファミコンは、およそ6年以上もの長期にわたる間、ゲーム機の王座に君臨。国内だけで、1710万台、全世界合計4910万台を出荷するモンスターゲーム機となった。

歴代 ゲーム売り上げ RANKING ランキング10

なつかしのスーファミソフトを振り返る！

第1位



スーパーマリオカート

任天堂（1992年発売）

POINT!
スーファミハードの生みの親でありながら、ソフトメーカーとしても驚愕の存在感があったことを改めて実感！



ファミコン芸人 フジタさん

対戦プレイが醍醐味



一人でも楽しめるが、家族や友達とやるともっと楽しかった。

ゲームのキャラといえばなんともいってもマリオ。配管工であるはずのマリオだが本作ではレーサーに。ライバルに、ルイージのほか、クッパやノコノコ、そしてピーチ姫まで！子供から大人まで楽しめるソフトだった。

やっぱり強い任天堂！追随する2強RPG！

リオ五輪閉会式で、安倍首相がマリオに扮して土管から出て来た演出が世界的に話題になったが、実際にマリオがどれほどの影響力があるかは、このランキングを見ても分かる。1、2フィニッシュはスーパーマリオで、世界の累計売

ゲーム売り上げランキング

1位 スーパーマリオカート
2位 スーパーマリオワールド
3位 ドラゴンクエストVI 幻の大地
4位 スーパードンキーコング
5位 ストリートファイターII
6位 ドラゴンクエストV 天空の花嫁
7位 ファイナルファンタジーVI
8位 ファイナルファンタジーV
9位 スーパードンキーコング2
10位 スーパーマリオコレクション

満を持して発売されたファミコンの後継機スーパーファミコン。本体の発売と同時に最初のソフトが発売された90年から、およそ11年の間に発売されたソフトを売り上げ順に紹介していこう！



さすがは任天堂！ ゲームバランスが神！

マリオシリーズのキャラ達がカートでレースをするゲームだが、他のカートへの妨害要素を加え、それをユニークに表現しているところが、実に任天堂らしい。様々なキャラやアイテム、ユニークなサーキットなども魅力だが、タイムを競うだけの単なるレースゲームと違い、「強くても負けることがあり、弱くても勝てる」というところが本作の特徴だろう。その後シリーズ化され、ハードを変えながら現在、『8』まで出ている。

売り上げ総数382万本！ 一家に1本あったモンスターソフト





これだけの大ヒットになったのは、運と実力の要素が絶妙なバランスで構成されていたからだ。

世界販売2千万本超！ 驚愕の人気ソフト

スーファミ本体の発売と合わせて出たローンチタイトル（新しくゲーム機を発売する際、同時に発売されるゲームソフトのこと）の一つ。『スーパーマリオブラザーズ』シリーズの４作目にあたるおなじみの横スクロールのアクションゲームで、舞台は「恐竜ランド」。旅の途中でクッパにさらわれたピーチを救出することが目的だ。日本での売上本数３５５万本、全世界累計で歴代１位となる約２０６１万本という驚愕の売り上げを記録した。

スーパーマリオワールド

任天堂（1990年発売）



ヨッシーが初登場！ スーファミ普及を後押ししたローンチタイトル！

世界累計では売り上げ世界一！





『3』からさらに進化した本作。SFCだから実現した多彩な色使い、様々なアクションとギミックに多くのユーザーがハマった。

上では、『スーパーマリオカート』が876万本、『スーパーマリオワールド』がなんと2215万本を売り上げ、合計すれば、この2本だけで3000万本を超える。これは、カナダの人口に匹敵する驚愕の売り上げ本数だ。

3位と6位には、社会現象を巻き起こしたドラクエシリーズの2本。25年も前の作品であるのに『ドラクエV』内の花嫁選びは、いまだに論争が続いているほどの偉大さ。ライバルのFFシリーズも7位と8位にランクインして健闘。

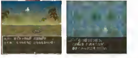
そして、格ゲーブームを生んだ『ストリートファイターII』が5位に食い込んだ。現在にいたるまでの「対戦格闘ゲーム」のひな型を作ったといっても過言ではないソフトで、「俺より強いヤツに会いに行く」のキャッチコピーを覚えている人も多いだろう。新世代のドンキーコングが登場した『スーパードンキーコング』シリーズも爆発的なヒットとなり、4位と9位にランクイン。あらためて、任天堂の強さが際立つランキングとなっている。

第3位 ドラゴンクエストⅥ 幻の大地

エニックス（1995年発売）



ドラクエを超えるのは、ドラクエだけ！ コピー通りの快作RPG



自由度が以前にも増し、二つのマップで広がるストーリー。多くのユーザーが徹夜でプレイした。

繋がる二つの異世界 天空シリーズ完結

前作『Ⅴ』を越えて、売上本数320万本を記録した不朽の名作RPG。天空シリーズ三部作の完結編として位置づけられ、2つのワールドマップを何度も行き来しながら、冒険を進める。『Ⅲ』以来の新しい転職システムのほか、中盤以降の自由度の高さが特徴。シリーズの中でも、仲間になる人間も、またパーティメンバー数も多い作品で豊富な登場人物も魅力。なお、発売前から堀井雄二が述べていたDQⅥの本筋は、「自分探し」であった。

第4位 スーパードンキーコング

任天堂（1994年発売）



新世代ドンキーコング登場！ 協力プレイに対戦プレイで遊びつくす！



ド肝を抜かれた高グラフィック。当時のスーファミでここまで表現出来るとは。

個性豊かなステージでゴールを目指せ！

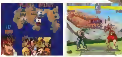
元祖ドンキーコングの孫である新世代ドンキーコングが登場し、驚愕のグラフィックを売りに、売り上げ本数は300万本を記録。悪名高いクレムリン軍によって、盗まれた大量のバナナを奪還するために、ドンキーが弟分のディディーと冒険に出るというストーリー。基本は横スクロールのアクションゲームで、待ち受ける敵を倒したり避けたりしながら、ステージの最後にあるゴールを目指す。1人モードの他、2人協力や対戦モードがある。

第5位 ストリートファイターⅡ

カプコン（1991年発売）



格ゲーの歴史を作った カプコン史上最強の 世界的メガヒット作！



指が擦り切れるまで必殺技に明け暮れた者も多かったはず。

ストⅡを知らずして格ゲーを語れず！

ゲーム史に輝く対戦型格闘ゲーム。個性豊かな8人のキャラクターから1人を選択し、他の7人とCOM専用キャラクターの四天王を倒すべく戦う。対戦型格闘ゲームブームを引き起こし、スーファミ版は国内で約288万本、世界累計で630万本もの販売本数を誇り、対戦型格闘ゲーム史上売り上げ1位を記録。本シリーズだけでなく、以降の格闘ゲーム全般のひな型になった作品。93年に発売の続編の『ターボ』で『四天王』も操作可能になった。

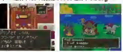
第6位 ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁

エニックス（1992年発売）



DQシリーズ最高の名作 物語の中盤で待ち受ける "究極の選択"

時代的には、『Ⅵ』を基準に、『Ⅳ』が近い未来、『Ⅴ』が遠い未来であると語られており、発売順では『Ⅵ』が天空シリーズ最終章だが、物語上は『Ⅴ』が最終章である。



物語中盤で迫られる究極の選択！

スーファミで発売された初のドラクエ作品で、280万本の売り上げを記録。親子3代に渡る重厚なストーリーで、物語中盤には"結婚"という後戻りができない重大なイベントがある。ここでフローラを選ぶか、ビアンカを選ぶか、どちらを選んでもクリアに支障はないが、ゲームとはいえ後戻りができないシステムが、まるで現実の人生と被るリアリティーがあった。また、モンスターを仲間にするシステムが導入されたのも本作だ。

第7位

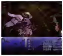


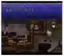
ファイナルファンタジーVI

スクウェア（1994年発売）

進化に深化を重ねる！音楽もグラフィックも最高レベルのRPG

中世ファンタジーをベースにしたRPGながら、本格的に機械文明を取り入れた独特の世界観に大いに惹きつけられた。





圧巻のグラフィックでDQに迫る売り上げ！

ドラクエとRPGの双璧をなすFFシリーズの6作目で、255万本を売り上げた。これまでは戦闘手段の一つでしかなかった「魔法」をストーリーと世界観の中心に組み込んでいるのが特徴。キャラクターの人数が、隠しキャラを含めると、FF史上最多の14人。その数の多さを生かし、3パーティに分かれて攻略するダンジョンや、敵の大群と戦うイベントも。グラフィックや音楽は当時、最高レベルと謳われた。

第8位

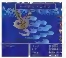


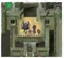
ファイナルファンタジーV

スクウェア（1992年発売）

ジョブチェンジにアビリティ要素で広がる戦闘の自由度！

「オメガ」「しんりゅう」といった、ラスボスよりも強い敵がおまけで登場。圧倒的な破壊力に、何度も倒れては挑戦した想い出が蘇る。





アビリティで戦闘の自由度UP

FFシリーズ初のダブルミリオンである245万本を売り上げ、ドラクエVの売り上げに迫ったことで、名実ともに2大RPGとしての地位を確立した作品。『III』で登場した「ジョブチェンジシステム」を発展させ「アビリティ」の要素が加わった。これにより、キャラクターのカスタマイズ性が極めて高くなり、同時に戦闘の自由度が幅広くなった。また、他のシリーズ作品に比べて、やり込みや縛りプレイを意識したかのような仕様が多数あるのも特徴的だった。

第9位



スーパードンキーコング2

任天堂（1995年発売）

スーパーヒットの続編クリア後にもやりこみ要素が一杯！

やりこみ要素が増えて、より長く遊べるようになった。





おまけステージ充実やり込み要素満点

前作のスーパーヒットから1年後に出た続編。本作も220万本という大ヒットとなった。前作に加えられた要素としては、相棒を乗せて投げるチームアップが使えるようになったほか、アニマルバレルを用いてプレイヤーが直接アニマルフレンドに変身できるようになった。また、前作よりもやりこみ要素が練りこまれ、クレムコイン集めやロストワールドでの腕試し、DKコインを集めて真のゲームヒーローを目指すなど楽しみも増えた。

第10位

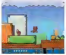


スーパーマリオコレクション

任天堂（1993年発売）

お得度MAX！パワーアップして4本の名作が一挙蘇る！

ゲームデータをセーブでき、電源を切ってもセーブしたワールドから再スタートできるようになっているのも。





人気タイトル4本揃い踏み！

ファミリーコンピュータの発売10周年（発売日の翌日がちょうど10周年でもある）を記念して出されたソフト。約212万本を売り上げ、リメイク作品の中では単品において最も売れたソフトとなっている。収録作は、『スーパーマリオブラザーズ』、『スーパーマリオブラザーズ2』、『スーパーマリオUSA』、『スーパーマリオブラザーズ3』の4本。それぞれグラフィックやサウンドがパワーアップされて収録されている。かなりお得なソフトだった。

歴代 隠れ神ゲー RANKINGランキング10

なつかしのスーファミソフトを振り返る！



天地創造

エニックス（1995年発売）

味のある美しいグラフィック



涙が出そうになるラスボスを倒した後のエンディング。



独創的な表現の「地表」裏面のフィールドマップの描写。

POINT!
ドラクエVIやクロノトリガーの影に隠れてしまいましたが、これらに負けない位の超名作。



ファミコン芸人 フジタさん

ゲームの目的は、破壊された世界を大地から再生していくこと。水、木、植物、動物、人間を再生・復活させて、物語の黒幕と対決する。復活シーンは感動物で、大人になってから改めてプレイすると、子供のころには気づかなかったその世界観に魅了される。

今だからこそ楽しむべき 隠れ神ゲーの醍醐味

実際にプレイしたゲーマーからは高い評価を受けているにもかかわらず、一般的な知名度を得ずにひっそりと消えてしまったゲーム。こうした「隠れ神ゲー」が生まれる背景には、メーカーの宣伝不足や、次世代ゲーム機の登場で忘

隠れ神ゲーランキング

1位
天地創造

2位
46億年物語

3位
スヌーピーコンサート

4位 ダンジョンマスター
5位 ドラッキーの草やきう
6位 キャプテン翼III
7位 ヘラクレスの栄光IV
8位 スターオーシャン
9位 バットマンリターンズ
10位 ミニ四駆 シャイニングスコーピオン

世間からはマイナー扱いされているが、実際にプレイしたら面白い。そんな知る人ぞ知る「隠れ神ゲー」。ここでは不幸にして世間的には注目を浴びることのなかった実力派ゲームをランキング。あなたの知らない世界がきっとある。



人生に迷っているあなたはプレイすべき超名作！

石化してしまった村人たちを救うために、主人公アークが地上の大陸を甦らせ、生物や人間を復活させる。旧約聖書の天地創造に沿った壮大な物語。アクションRPGのカテゴリーにあって、同時期発売の『ドラクエⅥ』や『クロノトリガー』の陰に隠れてしまっているものの、この系統が好きなヘビーユーザーにとっては両者に負けないほどの超名作である。特に、高クオリティなグラフィックと、切ないシナリオにはまる、ジブリも真っ青な名曲は必見必聴だ。

魚からスタートして人間に進化しよう！

中々珍しいアクションRPG。主人公は魚から進化をして、各ステージでこまめに体のパーツを進化させて、パワーアップする。両生類や鳥や恐竜、最終的に人になったり、ならなかったり、進化する系統の選び方で異なったエンディングがある。アクション要素は、水中や陸上、空も飛んだりするが、易しめなので安心してプレイできる。隠れ神ゲーのツートップが、漫画家藤原カムイのキャラデザイン。カムイ先生の作品は〝隠れる〟ジンクスがある!?

46億年物語

エニックス(1992年発売)



第2位

様々な進化の過程を楽しめるユニークなRPG

魚から進化するアクションRPG



魚から人間へと進化していく。



ガイアと呼ばれる女神が導く。

クリアしても人とは何かを考えさせる終始切ない物語





荒涼とした無人の世界に良曲BGMが切ない。

れ去られた良作といった外部環境によるもののほか、ユーザーに馴染みのない斬新すぎる設定で取っ付きにくかったり、高難易度が嫌われたりすることが多い。

第1位にランキングされた『天地創造』は、たまたま同時期に強力なライバルソフトが発売されて日の目を見なかった外部要因と、小中学生にはちょっと取っ付きにくい設定という内部要因が重なった典型的な神ゲーである。

第2位の『46億年物語』はプレイ内容そのものは平易で分かりやすいのだが、勇者が登場する物語に慣れたゲーマーからは、魚から進化していくという主人公のキャラ設定が敬遠されて隠れてしまったゲームといえる。

第3位の『スヌーピーコンサート』、第4位の『キャプテン翼Ⅲ』はキャラ物ゲームはつまらないという先入観が、知る人ぞ知る良作というポジションにさせてしまった。

スーパーファミコンが生産を終えてから10年余の今こそ、知名度の高いメジャーなゲームだけではなく、隠れた名作を楽しむ時期ではないだろうか。



第3位 スヌーピーコンサート

パックスソフトニカ(1995年発売)

キャラゲームに名作なしの常識を覆す殿堂入りの名作

全編に軽めのジャズっぽいBGMが流れているのも良い。





華麗なグラフィックス豪華な音楽スタッフ

ただのキャラ物の音ゲーかと思ったら大間違い。目標のコンサート開催は最後なので、各パートでのアクションやパズル、謎解きなど、色々なゲームで飽きさせない。面数は少ないが、1つ1つの完成度が高く、難易度も高めなので、マンガを知らなくても十分長く楽しめ、知っていれば、より再現度も高く楽しめる。

操作性も良いが、特にマウスが力を発揮する。任天堂開発部署だった故・横井軍平にスペシャルサンクス!

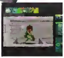


第4位 ダンジョンマスター

ビクターエンタテイメント(1991年発売)

バトルモードもストーリーもリアリティ重視

リアリティを重視したゲーム運びはやや難易度が高い。





3Dダンジョン系の元祖ハマること請け合い!

アメリカのソフトウエア・ヘヴン社が開発。ダンジョンRPGだが、先行した『ウィザードリィ』とは違う楽しさがある。寝ている間も敵に襲われたり、食料や水の減りも気にしつつ冒険しなければならないなど、細かい設定が通好み。『元祖西遊記』のような、訳が分からずに餓死とはならないのでご安心を。

リアリティを追求しており、初心者には複雑で難しいので、取っ付く前に敬遠され〝隠れゲー〟に。



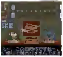
第5位 ドラッキーの草やきう

イマジニアズーム(1993年発売)

まさかの野球ゲームがランクイン! この展開、ありえない

とんでもない荒業プレーやミラクルボールも登場。





ストII並みの格ゲーで決まる判定の覆し

ファミコンの『超人ウルトラベースボール』同様、リアリティを追求した野球ゲームとはまったく別物。絶対打てない魔球や、絶対取れない魔打法などの両方がぶつかったらどうなるか!? 明らかなホームランをどうやって捕球するか!? 自身で確認してほしい。野球ゲームに慣れていれば想像通りに動くので、取っ付きやすい。コカコーラのスポンサー効果で大容量を使えたようで、スポンサーが抜けた続編は、ROMの容量が少なくなっているのもご愛敬。



第6位 キャプテン翼III

テクモ(1993年発売)

ファミコンの名作がアニメーションや演出が大きくパワーアップ!

ファミコン版が有名だがスーファミ版のこの『III』は神ゲー。





原作を知らなくても『III』から入れば安全

面白くても、長いと単調になりがちな部分を、飽きないようなイベントでカバーされていて、練り込まれた作品。BGMも神曲と名高い。『キャプテン翼』は隠れてない名作ではないか、という意見もあるだろうが、それはファミコン版で頂点を極めた『II』を指す。スーファミ版『III』『IV』『V』のうち、斬新に攻めたがバグが厳しい『IV』、パワーダウン感のある『V』、を踏まえると、スーファミでは『III』こそが隠れてしまった神ゲーと言えるだろう。

第10位

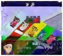
ミニ四駆 シャイニングスコーピオン

アスキー(1996年発売)



最強のマシーンを求めてひたすらセッティングを考える

レースよりも事前のメンテナンスや調整にのめり込む。





いまなお愛され続けるシミュレーションゲーム

実際のミニ四駆を、タミヤのパーツでチューニングし、自由度高く、ゲームの中で忠実に再現。レースの合間に、町の模型店にパーツを買いに行くリアルな設定も遊び心をくすぐる。自由度が高いと言うことは、選択肢が多く難しさにもつながる。モーター周りの放熱フィンやギアや、タイヤ周りのベアリングなど、実機さながらの調整テクニックとメンテナンスが必要だ。いまだに最強のセッティングが発見されていないそうで、ゲームの奥深さを物語る。

第9位

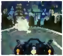
バットマン リターンズ

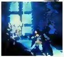
コナミ(1993年発売)



硬派アクションゲーム好きには最高にお勧め

ステージボスのキャットウーマンとペンギンが強敵。





ボスキャラの異常な強さを乗り越えたい

『ミュータントタートルズ』もしかり、コナミのファイナルファイト系のアクションは本当に面白いのに、隠れがち。ただ、『ファイナルファイト』のように、アーケードでやりまくった思い入れがないと、一人用でバットマンしか選択できない部分が飽きに繋がるかも。登場する敵はすべて気持ちの悪いキャラクターで、それをバットマンがボコボコにする爽快感。

3Dカーアクションゲームのステージなど、複数のゲームジャンルが味わえる。

第8位

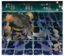
スターオーシャン

エニックス(1996年発売)



高い戦術性と自由度が売り物のバトルシステム

当時としては珍しくSFをテーマにした設定が敬遠されたのかも—。





宇宙をテーマにしたSFファンタジーRPG

名作『テイルズ・オブ・ファンタジア』チームのトライエースが手掛けただけに、テイルズ感をビンビンに感じる作品。ボイスも多く、スキルの斬新さや、世界のマップがないのも特徴的。

グラフィックはスーファミの中でもトップクラス、クオリティの高い音楽も魅力。RPGにしては短めで、テキストの誤字脱字やフリーズが多いなどの雑な部分もあるのでもったいない感もあるが、それらを含めてトライエースの個性として支持されている。

第7位

ヘラクレスの栄光Ⅳ ～神々からの贈り物～

データイースト(1994年発売)



ギリシャ神話の世界観 RPG好きなら絶対やるべき!

ギリシャ神話の世界観をベースにしたゲームの嚆矢。





キャラの乗り移り先は実に100体!

根強いファンの支持で5作品まで続いた『ヘラクレス』シリーズ。王道RPGしか遊んでいなくて、触れていないゲーマーも多いと思われる。何度でも別のキャラに乗り移れる「トランファーシステム」でシナリオの醍醐味を満喫。壮大なストーリー、華麗なグラフィック、名曲と謳われるBGMなど、ゲームバランスも快適で、ドラクエやFFにも負けていない。あとは取っ付けるかどうか。『Ⅲ』も名作だが、安定感を考えた時に『Ⅳ』がランク入り。

歴代 買って損した!! クソゲー RANKING ランキング10

なつかしのスーファミソフトを振り返る！

あまりのクオリティーの低さに怒りさえ覚えたクソゲー。ファミコンと比べて比率は減ったものの、スーファミでも結構あったクソゲーソフト。特にユーザーを怒らせたゲームをピックアップしていこう！

第1位



ジーコサッカー

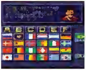
エレクトロニック・アーツ・ビクター
（1994年発売）

POINT!
クソゲーはとにかくバグが多い！バグさえなければ名作も…。どれもクリアは大変！



ファミコン芸人
フジタさん

すぐにブン投げたユーザー多数



全25チームの中から選べる。



チャンピオンになるまでの道のりは険しい。

監修者の知名度に頼り過ぎた結果、生まれたクソゲー。サッカーゲームにあるまじきスローなスピード感に早々に放り投げたユーザーは多数。当時数多くのサッカーゲームが生まれた中で、新しいことにチャレンジして思いっきり失敗したというところだろうか。

クソゲーの多さこそ人気のバロメーター!!

プレイしたとたんに思わず投げ捨てたくなるゲーム、それがクソゲー。ファミコンと比較して、性能が良くなり、ゲーム自体も洗練されたものが多くなったスーファミでは、クソゲーの比率自体は減ったが、やはりまだまだ存在した。ス

買って損した! クソゲーランキング

1位
ジーコサッカー

2位
摩訶摩訶

3位
真・聖刻（ラ・ワース）

4位 餓狼伝説
5位 北斗の拳6 激闘伝承拳 覇王への道
6位 ラブクエスト
7位 UFO仮面ヤキソバン ケトラーの黒い陰謀
8位 くにおのおでん
9位 夢迷宮 きぐるみ大冒険
10位 キャプテン翼IV プロのライバルたち



ジーコの黒歴史!? ワゴンセールにダイレクトシュート!





激安ROMカセットが大量に出回り、『SM調教師 瞳』などの改造ソフトに再利用された。

ゲームとしても商品としても低価値!

Jリーグ全盛期の1994年当時、鹿島アントラーズに所属していたジーコが監修のサッカーゲーム。24ヶ国の代表チームとアントラーズの計25チームが使用可能だが、アントラーズの選手以外は実名じゃない。操作体系が他のサッカーゲームに見られない独特のスタイルで、選手を直接操作せずフィールド上でカーソルを動かしながら誘導するのだが、これが究極にやりにくい! また、対戦モードが存在しないなど、完成度の低さが際立っていた。



摩訶摩訶

シグマ(1992年発売)

バカバカしい設定にあちこちバグだらけ! イライラ度はMAX!

まともに最後まで遊べない!





明らかに「ドラゴンクエスト」の影響を受けているが、完成度の低さには呆れるばかり。

制作スタッフいわく「バグはすべて仕様」

敵からの呪いで両親を巨大なミジンコに変えられてしまった主人公が、両親を元に戻すため、悪の帝王・マカマカを倒す旅に出るRPG。このソフトは数多くのバグが存在し、ゲーム進行を困難にしている。フィールドでの変身技が主人公の変身技に変わるバグ、体が半分消えているバグなど。また、ダンジョンの階段に入ると、全く関係のない場所へワープしてしまう致命的なバグも。エンディングロールまで文字化けしていたりと、終始バグに悩まされる。

ーファミでのクソゲーは、人気に便乗して、ゲーム開発に不慣れな企業が強引に参入してきたことや、短期間かつ低予算で作られる面もあったことに要因がある。

クソゲー扱いされるゲームの傾向としては、1位の『ジーコサッカー』のような開発スタッフの技量が不足していてゲームとして成立していないもの。また、2位の『摩訶摩訶』や3位の『真・聖刻』のようなバグが多く、発売前にデバッグ(バグを取り除く作業)を行ったのか疑いたくなるゲームもある。そして、7位の『UFO仮面ヤキソバン ケトラーの黒い陰謀』や10位の『キャプテン翼Ⅳ プロのライバルたち』のような、安易なキャラクターゲームもクソゲーが多い。

1990年代前半にブーム全盛期を迎えたスーファミは、1400超ものタイトルが存在するので、そのうち数%がクソゲーだったとしても、それなりの数になるのが実情だ。逆にいうと、粗雑乱造のソフトが多かったのはハードとしてのスーファミがいかに人気だったかを物語っているともいえる。

第3位



真・聖刻

ユタカ(1995年発売)

クソゲー要素満載の低クオリティーながら、なんと定価9800円。ボッタクリである。



チープなグラフィック 誤字脱字は当たり前! クソゲー要素超満載!

完成度の低さがプレイヤーを困らーす!

小説『聖刻1092』を原作としたRPGで、聖輪八門の野望を打ち砕くべく、主人公シフォンが伝説のロボット「白き操兵」を捜すストーリー。一度歩き出したら目的地に着くまで戻ることができない不親切さをはじめ、誤字脱字が多すぎる。ヒロインの「ミシェルダ」が「ミシュルダ」と何度も表記されるほか、「教」の字が「救」になっており、「救会」「救えてはくれない」などともはや意味不明。また、ゲームオーバーになったあと、「はじめから」を選ぶと画面がバグる。

第4位



餓狼伝説

タカラ(1992年発売)

ソフトの容量の都合により、醍醐味の2人協力モード制は削除。ファンを失望させた。



操作性の悪さでキレそうになる自分自身との闘い!?

ファンをガッカリさせた人気アーケード移植作

父を殺したギース・ハワードを倒すため、異種格闘技大会に出場するのが目的の対戦格闘ゲーム。操作性が悪く、アーケードからの移植失敗作として有名。コマンド入力しても技が出ないのは当たり前。特にタイガーキックやクラックが出しづらく、斬影拳にいたってはコマンドが単純なのにほぼ出ないという有様だ。BGMにも難があり、一度に再生できる効果音が少なく、攻撃を食らった側の音声だけが流れる。結果、倒された方が目立つという後味の悪さもあった。

第5位



北斗の拳6

激闘伝承拳 覇王への道

東映動画(1992年発売)

全キャラ共通して、技は1つ、奥義は2つしかない。格ゲーとしてはあまりに少ない。



キャラが動かない!? アー痛タタタ! なお粗末な格ゲー

操作性も最悪でファンを失望!

人気漫画『北斗の拳』が原作の格闘アクションゲーム。ケンシロウ、ハート、レイ、サウザー、ファルコ、黒夜叉、ラオウ、カイオウの8人の中から使用するキャラクターを選び、残る7人を順番に倒していくという設定。基本的に、制限時間の概念はなく、どちらかが勝利した時点でそのステージは終了となる。このゲームは、左右の移動速度の遅さに反してジャンプが異様なほど高く、速いのが特徴。なぜかキャラが動かない時もあり、操作性の悪さもクソゲーの一因。

第6位



ラブクエスト

徳間書店インターメディア(1995年発売)

下ネタだらけで、「アーン♥」といったエッチな音声も。限りなく18禁ソフトに近い。

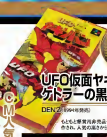


宣伝キャッチは「パロディRPG」! 下ネタ満載のクソゲー

自らを「クソゲー」自虐ネタだけは見事!

結婚式の途中で突如消息を絶った花嫁「ゆか」を追い、主人公が東京中を捜して回るRPG。典型的なRPGであるが、戦闘システムが奇抜。戦闘は「♥アタック」と呼ばれ、敵は「欲求不満な女の子」で、主人公を誘惑したり愚痴ったりしてLP(体力)を奪ってくる。主人公が女の子を口説き、♥を満たせられれば勝利となり、経験値とお金を得ることができる。下ネタはもちろん、ギャグやパロディ満載のシュールな世界観と破天荒なシナリオ展開でくだらなさは抜群である。

第7位



UFO仮面ヤキソバン ケトラーの黒い陰謀

DEN'Z（1994年発売）

もともと懸賞用非売品ゲームソフトとして製作され、人気の高さから後に商品化された。





CM人気に便乗！ゲームメーカーの黒い陰謀!?

貰うのがバカバカしい！景品レベルの中身！

メン惑星ヤキソバーンの王子であるヤキソバンが、ケトラーにさらわれた婚約者マユミ姫を救うため、ケトラー一味と戦うベルトスクロール型のアクションゲーム。本やテント、一輪車などゲーム以外の懸賞景品がアイテムとして登場する。全5ステージで、1ステージの制限時間は3分と短く、制限時間内にクリアできないとゲームオーバーとなる。ひたすら敵を倒してボスの所に向かう単調さで飽きやすく、攻撃がヒットした時の効果音も小さく爽快感もなかった。

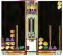
第8位



くにおのおでん

テクノスジャパン（1994年発売）

パッケージイラストのファンシーさから、くにおくんの熱血硬派な面影はもはやない。





熱血硬派な不良が冷静で軟派に！くにおくんの黒歴史

パズルゲームに便乗した駄作

「あのくにおくんがなぜ落ち物パズルに!?」と、くにおくんファンを驚かせたゲーム。パズルのブロックがおでんダネになっていて、1人用のスコアアタック、CPUとの対戦、対2Pの3つのモードから選んで遊ぶ。ルールは、同じおでんダネを4つ繋げて消す「くっつき」と、3つ縦横斜めのいずれかに揃えて消す「ちょくれつ」の2つがある。「くっつき」は『ぷよぷよ』、「ちょくれつ」は『コラムス』のパクリであり、ファンをがっかりさせた。

第9位



夢迷宮 きぐるみ大冒険

ヘクト（1994年発売）

きぐるみを着ているせいで、主人公側のパーティーは動きが遅い。むしろ敵の方が早い。





テンポの悪い戦闘 ムダに細かい設定 クソゲーならぬ苦行ゲー!!

システムの拙さは初期のFCレベル

一人称視点のダンジョン探検型のRPG。きぐるみを着て主な舞台となる「塔」に潜入し、最上階で待ち構えるボスを倒し、姫たちを救出するのが目的である。本作のメインアイテムであるきぐるみには細かい設定があり、特殊攻撃が使えるものや、S～Lといったサイズが設定されており、キャラごとに着られるサイズが異なる。このゲームの難点は、戦闘のテンポが悪いこと。戦闘画面でどこを攻撃するか毎回指定しなければならず、敵のいないところを指定すると空振りとなる。

第10位



キャプテン翼Ⅳ プロのライバルたち

テクモ（1993年発売）

前作・前々作と完成度の高いソフトが続いただけに、期待が裏切られた感は否めない。





ファンはガッカリ！ゲームメーカーにイエローカード！

必殺シュートが出ない！致命的な能力値バグ

『キャプテン翼』シリーズ第4作のサッカーシミュレーションRPG。レベルアップする時に、浮き球能力を数値分加算補正する「たかいたま」「ひくいたま」が味方選手と比較して敵選手が1多く上がるレベル変動制を採用。要は、敵のレベルが味方のレベルに依存して算出されるため、特定の選手ばかり使っていると、その高レベルの選手を基準に敵のレベルが上昇し他の味方選手が追いつけなくなる。また、本作はバグが多いことでも知られ、必殺シュートがかき消されるという致命的なバグもあった。

歴代

格闘ゲーム RANKINGランキング10

なつかしのスーファミソフトを振り返る！

ファミコンや他機種でもジャンルとしては存在していたが、スーファミで一気にメジャーになった「対戦型格闘ゲーム」。ここではその中でも特にアツかった10本を紹介していこう。なお、同シリーズは1本までの紹介とさせてもらった。

第1位



ストリートファイターII

カプコン（1992年発売）

POINT!
『ストII』がなければ、今の格ゲーの歴史は生まれなかった！



ファミコン芸人 フジタさん

まさにゲームの歴史を変えたソフト



「ターボ」ではバルログやベガなどの四天王も使うことが出来る。



ベガを倒すとエンディング。12人のキャラが祝福してくれるぞ。

「ストリートファイター」は1987年にゲームセンターで稼働開始。第2作目として『ストII』が稼働すると爆発的な人気となり、スーファミへ移植された。

進化を続ける格闘技ゲームの数々

それまで2人プレイというと、『スーパーマリオブラザーズ』のように交互にプレイしたり、2人で協力してプレイするゲームが大半だったが、格ゲーの登場により、まさに人対人として、アクションで「戦う」ゲームが増えていった。

格闘ゲームランキング

1位
ストリートファイターII

2位
ドラゴンボールZ超武闘伝2

3位
幽★遊★白書2

4位 サムライスピリッツ
5位 龍虎の拳
6位 らんま1／2　爆裂乱闘篇
7位 ファイターズヒストリー
8位 ワールドヒーローズ
9位 美少女戦士セーラームーンS
10位 バトルマスター



悟飯がメインキャラ! ゲームシステムも完成!

1作目の発売からわずか9ヶ月後の発売だったが、ミリオンセラーを達成した本作。敵との距離がどんなに離れていても1画面に表示できるデュアルスクリーンシステムやキャラのスピードアップ、投げ技、受け身の追加など、この「2」でシステムはほぼ確立され、後にシリーズにも利用されている。主人公は孫悟飯。電源を入れた時の「おめえの出番だ! 悟飯!」という悟空の声を、一体何度聞いたことか。

ドラゴンボールZ 超武闘伝2

バンダイ(1993年発売)



地上、空中全てが対戦フィールド 映画のキャラも登場!

舞空術、必殺技を使いこなせ!





対戦モードに限り、隠しコマンドで孫悟空も使うことができるぞ。

必殺技を駆使して相手をKOせよ!

国内で300万本に迫る勢い、全世界では600万本以上売れたストリートファイターII。このゲームで初めて対戦型格闘ゲームをプレイした人も多いのではないだろうか。春麗を水野美紀が演じた実写CMのキャッチコピーは「俺より強いヤツに会いに行く」。約1年後にはバルログやベガなどの四天王が使用できる『ストIIターボ』が発売され、こちらも200万本以上を売り上げる大ヒットを記録した。

格ゲーの金字塔! ブームの火付け役になった空前絶後の名作





使用可能なキャラは8人。カプコンのロゴが表示されている時にコマンドを入力すると同キャラ対戦が可能になった。

その先駆けとなったのがカプコンから発売された『ストリートファイターII』だ。もともとアーケードで大人気だったが、その移植レベルの高さもあって、爆発的に売れた。学校が終わるとこぞって友達の家に集まって、熱い勝負が繰り広げられたものだった。

この『ストII』がスーファミで発売されて以降、到来した格ゲーブームにのって大量の格ゲーが発売されることとなった。完全にバクりとしか思えない作品や、ゲームバランスが崩壊している作品などもあったが、中には一見キャラゲーに見せかけてとんでもない優良バランスだったゲームや、キャラが濃すぎて今でも根強い人気を誇る隠れた名作が多数登場。やがては、SNKの格闘ゲームも次々移植され、格ゲー飽和状態といった事態も起こった。

ここではその時代に生まれた優良格闘ゲームから、ちょっとヤバい格闘ゲームまで、印象的だった10作品をランキング形式にして紹介。親指の指紋が無くなるほど夢中になったゲームを思い出そう!



第3位

幽★遊★白書2

ナムコ（1993年発売）

キャラに性能差があり！強すぎるトグロ弟にボコボコにされた想い出





十字ボタン半回転後Y+Xなどパッドではかなり難易度の高い必殺技コマンドも。

前作から正統派進化ストーリーも楽しめる

週刊少年ジャンプに1990年から1994年まで掲載された冨樫義博先生の作品をゲーム化。1作目はターン式対戦格闘ゲームという謎なシステムだったが、2作目は正統派進化して良質な格闘ゲームに。グラフィックやゲームバランス、ストーリーモードの丁寧さなどどれも及第点で名作に挙げる者が多いゲーム。ただし、キャラの性能差がかなりあり、トグロ100%はリーチが長過ぎたり、発生が早すぎる投げがある超強力キャラだった。



第4位

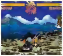
サムライスピリッツ

タカラ（1994年発売）

アーケードからの移植怒りゲージシステムなど後の格ゲーに影響大！

初代サムスピはスーファミの他、メガドライブ、3DO、FMTOWNSなど数多くのハードで発売された。





移植度はなかなかだがキャラが小さい！

1993年にSNKがアーケードでリリースした作品をタカラが移植したもの。キャラごとに持っている様々な武器を使って戦う。ゲーセンになかなか行けず、期待してこのソフトを買ったユーザーの第一印象は「キャラが小さい!」。キャラをスムーズに動かすためにこの大きさになったと思われるが、それにしても小さい。怒りゲージシステムなど後の格闘ゲームに大きな影響を与えた1本でもあった。ナコルルはこの当時から可愛い。



第5位

龍虎の拳

ケイ・アミューズメントリース（1993年発売）

再現度が高く高評価！ストーリーも楽しめる"一人用"格ゲー

今ではお馴染みの、必殺技より更に強い「超必殺技」は本作が発祥とされている。





スーファミ独自のエンディングを搭載

こちらもSNKがアーケードでリリースした作品の移植。アーケードでは100メガショックの第1弾ソフトとして注目を浴びていた本作。スーファミの移植版ではアーケードでは語られなかったストーリーのその後が語られていたり、再現度も高かったりとかなり評判はよかった。ただし、ステージ間のデモが省略されているのはいただけない。対人用もプレイできるが、メインは対CPUが相手の一人用格ゲー。



第6位

らんま1/2 爆裂乱闘編

メサイヤ（1992年発売）

人気漫画の第2弾らんま格ゲー最高峰

各キャラごとにストーリーが異なるが、校長に乗せられ、騙され、校長と戦うという基本の流れは同じ。





スタンダードな格ゲーに落ち着いた2作目

シリーズとして数多く発売された「らんま1/2」の格ゲー第2弾。スーファミで発売された「らんま1/2」の格ゲーシリーズではこの2作目がゲームバランスも操作性もキャラのチョイスも含めて一番いいという人が多い。

1作目はXボタンでジャンプ（キーコンフィグ不可）という謎仕様のため困惑するプレイヤーも多かったが改善された。キャラごとのストーリーがあり、それを追うのも楽しい。

第8位 ワールドヒーローズ

サン電子（1993年発売）



登場キャラが濃い格ゲー界に一石を投じた作品

パンチ・キック・投げの3ボタン制と、強弱パンチ・強弱キック・投げの5ボタン制を選択可。




ネオジオからの移植作は何から何まで異質！

1992年にネオジオから発売された作品の移植版。登場キャラは普通の格闘家でなく、服部半蔵やジャンヌ・ダルク、ラスプーチンなどの歴史上の人物や、ブルース・リー、ハルクホーガンなど有名人物に類似したキャラクターたち。

地雷、電流リング、壁一面のトゲなどフィールドでダメージを受けるデスマッチモードや、負けたらキャラが坊主になる演出もシュール。SNKの名作として名高い作品だ。

第7位 ファイターズヒストリー

データイースト（1994年発売）



カプコン激怒も良作！強烈キャラにグラフィックも◎！

相手の弱点を3回攻撃すると、その弱点が外れて気絶するというオリジナルシステムも搭載。




カプコンから怒られた作品

常勝無敗の帝王Kが主催する、年に1回の世界異種格闘技選手権大会「グレートグラップル」が舞台となっている格闘ゲーム。『ストII』ブームの最中に発売されたが、元はアーケード。カプコンに著作権問題で訴訟を起こされたが、後に和解している。キャラクターの弱点を3回攻撃すると弱点が外れてキャラクターが気絶するシステムが特徴。ちなみに、帝王Kの正体はあの「カルノフ」（87年に発売された同社作品の主人公）だった。

第10位 バトル・マスター 究極の戦士たち

東芝EMI（1993年発売）



空中戦に重きを置いた独自システム多数！隠れた優良作！

隠し技として「封印技」なるものも存在し、必殺技と連続して出すことで強力な攻撃に。




『ストII』から進化 必殺技の数も多数

「私に勝てば願い事を何でも一つかなえてやる」という宇宙格闘戦士ゼノと戦うため、世界中から絞られた8人が戦うストーリー。ダッシュやバックステップなどの操作性を持ち、格ゲーで初めて「空中ガード」を取り入れた作品とも言われている。必殺技も多く、空中戦に重きを置くなど、「ストII」ブームで似たような作品が量産される中、ひときわ独自性を貫いたソフト。今からでも一度プレイしておきたいゲームだ。

第9位 美少女戦士セーラームーンS 場外乱闘!? 主役争奪戦

エンジェル（1994年発売）



やり込めばハマる！神バランスといわれたキャラ格ゲー

超必殺技も存在し、体力が残り僅かになったり時間が少なくなると発動させることができる。




主役の座をかけてキャラたちがバトル

発売当時は単なるキャラゲーと思われていたが、徐々に研究や解析された結果、目押しコンボ、無敵時間付きのバックステップといったシステムや、絶妙な対戦バランスを持っている優秀な格ゲーであるとった評価が広がり、今でも好きなゲームに本作を挙げる人もいるほど。CPU戦の難易度がかなり高いため、硬派なゲーマー向きのゲームだが、対人モードはかなりアツく、やり込めばハマること間違いなしの格ゲーだ。

歴代 対戦で燃えるゲーム RANKING ランキング 10

なつかしのスーファミソフトを振り返る！

第1位



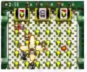
スーパーボンバーマンシリーズ

ハドソン（1993年発売）

対戦ゲームの金字塔



ルーイが再登場した「5」はスーパーファミコンでの最終作。



「4」では各面のボスを自機として選択できた。

POINT! 新作が出ることに、誰かの家で夢中で遊んだ記憶！



ファミコン芸人 フジタさん

「スーパーマルチタップ」開発元でもあるハドソンご自慢の5人対戦ゲーム。真ん中にいると4人から狙われてしまうため、5Pはやや不利とされていた。5人で遊ぶことはそう多くなかったが。

一姫二太郎と4人でゲームを遊んだ家庭も

スーパーファミコンの前身にあたるファミリーコンピュータの設計上の最大の制約は、コントローラが2つしかなく、3人以上でプレイするゲームが中々作れなかったことだ。その点でスーパーファミコンは、コントローラを取り外し可能に

対戦で燃えるゲームランキング（格ゲー除く）

1位
スーパーボンバーマンシリーズ

2位
いただきストリート2

3位
桃太郎電鉄シリーズ

- 4位 大爆笑!人生劇場シリーズ
- 5位 テトリスシリーズ
- 6位 決戦ドカポン王国Ⅳ
- 7位 Jリーグエキサイトステージシリーズ
- 8位 すぱぽーんシリーズ
- 9位 ジグソーパーティ
- 10位 ラスベガスドリーム

マルチタップも普及し、友だちや家族とワイワイ遊べたスーパーファミコン。パーティーゲームや対戦パズルゲームなど、仲間のぶんだけ楽しくなるゲームが盛りだくさんだった。

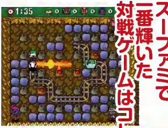


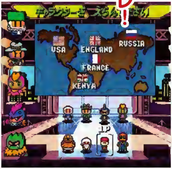
スーファミで一番輝いた対戦ゲームはコレ!

スパボンが強いとちょっとエラかった!?

スーファミで一時代を築いた対戦ゲームといえば、『スパボン』と呼び愛された、爆弾を仕掛けて相手を殺す『スーパーボンバーマン』シリーズ。マルチタップが普及し3人以上での対戦が可能になったことにより、「友だちみんなで遊ぶゲーム」の定番の座を獲得した。

ただし、初心者と上級者が対戦するときに実力差をカバーするようなハンデを付けることはできなかった。やられまくって強くなるしかないのだ!





乗り物の「ルーイ」、「みそボン」などのシステムが搭載された「3」は屈指の人気作だ。

戦略性の高さで今なおゲーマーを魅了

ファミコン版では5つしか選べなかったマップが本作では15となり、新たに「空き地」システムも登場し戦略性がアップ。最大4人での対戦ができた。

運の要素が強いゲームと思いきや、実力拮抗同士でもないと、サイコロの出目で勝負が決まることはない。やり込み要素も満点で、『ドラゴンクエスト』の世界をモチーフにした人気マップ「アレフガルド」が遊べることでも人気のタイトル。シリーズはスマートフォン向けにもリリースされている。

いただきストリート2 ネオンサインはバラ色に

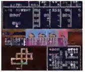
エニックス(1994年発売)



第2位

15のマップでゲーム性が増した対戦ボードゲーム

スーファミ唯一の「いたスト」


「10株売り」で相手の資産を目減りさせる上級テクも。


離島に高い店のある「アレフガルド」は人気マップ。

したことや、ポートにマルチタップを接続して3人以上でのプレイが手軽になり、ゲームデザインの幅が大きく拡がった。

多人数ゲームの定番といえば、やっぱり一番はハドソンの『スーパーボンバーマン』シリーズ。新作が出るごとに『スパボン』を持っている友だちの家に集まって盛り上がったという人も多いのでは。作品ごとの微妙なルールの違いを理解しているかどうかが勝敗を左右したりもした。同じくハドソンから多数リリースされていた『桃太郎電鉄』シリーズも、スーパーファミコン時代を物語る対戦ゲームの名作である。

ファミコンソフトとして人気だった『いただきストリート』や『テトリス』も、ゲームとしてのクオリティをブラッシュアップしてスーパーファミコンに帰ってきた。これに定番ゲームの『ストII』や『ぷよぷよ』、さらには名作と謳われる『ドカポン』シリーズや、ファミリー路線で好評を博した『人生劇場』シリーズも加わるわけだから、やはりスーパーファミコンの時代こそが、対戦ゲームの最盛期だったといえるだろう。

第3位 桃太郎電鉄シリーズ



キングボンビーが登場 人気シリーズはほぼ完成！

ハドソン（1992年～発売）

「サイコロを10個投げる」という悪行に戦慄した対戦ボードゲーム。



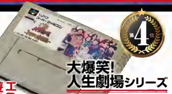


定番ゲームの座を射止めた

ファミコンで発売された『桃太郎電鉄』『SUPER桃太郎電鉄』に続くシリーズ。シリーズの顔ともいえる凶悪な「キングボンビー」が登場したのは『II』から。後に16までナンバリングされるシリーズのゲーム性は、『II』でほとんど完成していると考えていいだろう。

徹夜を繰り返さないと終わらないのが99年対戦。99年を遊ぶと、すべての物件を紹介してくれるという隠し要素があった。

第4位 大爆笑！人生劇場シリーズ



エスプリの効いた遊べるバカゲーに

タイトー（1992年～発売）

自分そっくりのキャラクターがひどい目に遭うのが悲しい「人生劇場」シリーズ。





笑いながら遊んだゲーム

ボードゲームとして人気の「人生ゲーム」をベースに、ギャグ要素を詰め込んだのが『人生劇場』シリーズ。イヤなイベントに妙な説得力があって、小さい子が泣いてしまうこともあった。

アイテムによってスピードアップしたり、他のプレイヤーにいやがらせをすることができたが、結果は運によるところが大きい。イベントを驚きながら遊べる1回目のプレイが一番楽しいパーティーゲームだ。

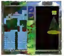
第5位 テトリスシリーズ



落ち物パズルの本家が対戦に特化

BPS（1993年発売）

「す～ぱ～ぷよぷよ」の影響が見て取れる対戦テトリス。





必殺技を繰り出し相手を攻撃！

1人プレイゲームの代名詞ともなっていた『テトリス』を、対戦をメインとしたゲームとして作り直したもの。8人のキャラクターからひとりを選び、それぞれにレベル1からレベル4まで用意されている必殺技を使って相手に妨害ブロックを降らせることができる。

『テトリス』シリーズでは珍しく、ストーリー性を導入した1人プレイモードも搭載している。主人公となるカボチャのお化けの「ハロウィン」がポップで可愛い。

第6位 決戦ドカポン王国IV ～伝説の勇者たち～



RPG風世界で友情破壊の殺し合い！

アスミック（1993年発売）

「III・II・I」の影に隠れがちだが、「IV」も遊べるゲームだった。





『IV』に騙されて旧作を探した人も…

裏切りのタイミングがモノを言う、ボードゲームとRPGの融合。対戦プレイが燃えると評判で、後に続編の『3・2・1』も作られた。「ひっさつ」に対してうまく「カウンター」が決まったときの爽快感は他のボードゲームにはない。アイテム「ジャンプ」で強い武器を買いに行くという逆転テクも。

ちなみに、『IV』と銘打ってはいるがこれが第1作目。「4人プレイ」を意味して付けられた数字らしい。『III』以前の作品を探しても無駄骨だった。



第7位 Jリーグエキサイトステージシリーズ

エポック社（1994年～発売）

Jリーグブーム期にリリースされた対戦サッカーゲーム



当時のスター選手が多数登場。名前を聞くだけでも懐かしい!!

お気に入りクラブで対戦できた

いまでは地方都市ごとにクラブチームのあるJリーグだが、94年当時は12しかなく、外国人スター選手の活躍もあいまってどのクラブも大きな人気を誇っていた。94年から96年にかけてスーパーファミコンで発売された『エキサイトステージ』シリーズは、当時の対戦サッカーゲームの最高峰だ。

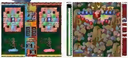
『フォーメーションサッカー』の流れを汲む軽快な操作性でゲーマーも魅了。人気選手が実名で登場するのもシリーズの人気に貢献した。



第8位 すぱぽーんシリーズ

ユタカ（1995年発売）

対戦ゲームの隠れた名作！ベースはブロックくずし



どことなく『ぷよぷよ』っぽさのあるキャラデザインだがゲームは別物。

ボールを跳ね返して相手に攻撃！

パドルを操作しボールを跳ね返し、ブロックや敵を消していく「ブロックくずし」タイプのアクションゲーム。アイテムで自機を強化できる点などはファミコンで一時代を築いた『アルカノイド』シリーズと似ているが、本作の最大のウリは対戦モードの面白さだ。

あまり有名なタイトルではないが、『すぱぽ～ん』の続編『すぱぽ～んDX』が作られるなど当時から一定のファンが存在した。1人プレイも長く遊べる隠れた名作。



第9位 ジグソーパーティ

ホリ電機（1994年発売）

シニア層にも人気!? 対戦も協力もできるジグソーパズルゲーム



ピースを正しい位置に合わせるとパワーがたまり、妨害技などが使えるようになる。

相手よりも早くパズルを完成させよう

ジグソーパズルを組み立てるスピードを競うという、シンプルながらなかなか奥が深いパズルゲーム。アイテムを使ってサポートを受けたり相手を妨害することが可能で、特に「ホウキ」と「注射器」による妨害は強力だった。COM対戦ではラスボス宇宙人が驚異的な強さで、何回もコンティニューしてもなかなか勝てなかった。

1枚のジグソーパズルを協力して組み立てるモードもあったが、ピース数が多いと相当の難易度になる。



第10位 ラスベガスドリーム

イマジニア（1993年発売）

スロットやブラックジャックの稼ぎを競え！



カジノ系で多人数プレイが珍しかった。

カジノ気分を満喫できた!?

ブラックジャック、スロットマシン、ルーレット、クラップス、ポーカーの5種類のゲームが遊べるカジノゲーム。「パーティーモード」では、最初に選んだ何種類かのカジノゲームを遊んだ結果、持ち点をどれだけ増やしたか競うことができた。

隠れたポイントとして、「マリオペイント」でおなじみの「スーパーファミコンマウス」に対応していることが挙がる。とはいえ、複数人でマウスを使うということは、ほとんどなかっただろう。

歴代 無理ゲー RANKING ランキング10

なつかしのスーファミソフトを振り返る！

スーファミ本体の大ヒットに便乗した粗雑なソフトの乱発から、山ほどある無理ゲー。ここでは、ファミコン芸人フジタ氏が厳選した無理ゲーをランキングにして10本紹介していこう！



第1位



アウターワールド

ビクター音楽産業（1991年発売）



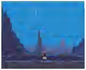
POINT!
どのソフトも難しすぎる分、実はやりがいも。極めれば良作もあります！

ファミコン芸人
フジタさん

異世界で死にまくる無理ゲー



洋ゲーらしい要素もあるが、とにかく難しいとしか言いようがない。



グラフィックが、味があるというかちょっと怖い。

オリジナルは1991年にフランスのメーカーによって作られた。当時まだ珍しかったフルポリゴンで作られているが、基本一撃死というシビアさで、とにかく死にまくるムリゲーだ。海外版では、続編も出ている。

親切心のカケラもないプレイヤーへの挑戦状！

「無理ゲー」とは、文字通り、クリアすることが無理だと思われるゲームソフトのこと。具体的に言うと、1位『アウターワールド』のようなプレイヤーにクリアさせる気がないゲーム、3位『クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児』や5

無理ゲーランキング

1位
アウターワールド

2位
甲竜伝説ヴィルガスト 消えた少女

3位
クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児

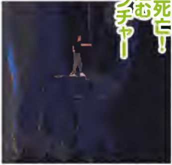
4位 サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い
5位 オリビアのミステリー
6位 松村邦洋伝 最強の歴史をぬりかえろ
7位 スーパービックリマン
8位 ガデュリン
9位 四人将棋
10位 超魔界村

開始早々いきなり死亡! 意味不明なまま進むアクションアドベンチャー

主人公が死んで死んで死にまくる無理ゲー!!

舞台はフランス。実験中に落雷事故が発生し、異次元の世界に飛ばされた科学者の主人公レスター・ナイト・チェイキンによる冒険譚である。ゲームは水中のシーンから始まるのだが、オープニングムービーだと思って眺めていると、開始数秒でゲームオーバーになってしまい唖然とする。その後、牢屋で出会った人物「ヤマシタ」と共に要塞から脱出できればクリアとなるが、主人公がとにかく弱く、銃撃戦などのアクションも難しい。





荒唐無稽な展開の連続で、明瞭な言語として聞き取れるセリフが一切無いのが特徴。

甲竜伝説ヴィルガスト 消えた少女

バンダイ(1992年発売)

レベルMAX上げがほぼ不可能なRPG!

バンダイのガシャポンを原作としたRPG。肝心のゲームとしての完成度は低く、期待が高かった分ガッカリ感も大きかった。最大の難点は、レベルアップ時の能力上昇が極端にインフレすること。最初は2ケタだったのが、終盤は5ケタになるほど。低レベルのうちに先に進もうとすると全滅すること必至である。逆に、レベルが上がると敵から得られる経験値が低くなる上、敵が出現しなくなるので、レベルMAXにしてラスボス戦に挑むのはほぼ不可能だった。



イメージイラストが好評 約10万本を売り上げる バンダイのヒット作!

完成度は低いのになぜか売れた





クリアできず途中で諦める無理ゲーの代表格であるが、グラフィックの美麗さは秀逸。

位『オリビアのミステリー』のようなクリアするのに運の要素が強すぎるゲーム、6位『松村邦洋伝 最強の歴史をぬりかえろ』や8位『ガデュリン』のような、プレイヤー側とCPU側のキャラクターの性能に差がありすぎて倒せないゲーム。それ以外にも、通常のプレイではクリアできないゲーム(難解な裏技が必要など)が存在する。

こういった「無理ゲー」が大量に存在する背景には、スーファミの大ヒットによる粗雑な作りのソフトが乱発されたことがある。ランキングを見てもらうとわかるが、アニメや漫画が原作になっているソフトが多い。これは、ゲームメーカーがオリジナルストーリーで製作するよりも、既存のストーリーをゲーム化した方が手っ取り早いからだ。しかしながら、ソフトの製作費に占める著作権料の割合が大きく、人件費や製作費の縮小により粗雑な仕上がりになってしまうことが往々にしてあった。せっかく期待して買った原作ファンを裏切る形になってしまったのは、残念でならない。

第3位 クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児



大ヒット漫画が原作の典型的キャラゲーで粗雑感漂う無理ゲー!!

バンダイ（1993年発売）

ゲーム内では、しんちゃんの友達もみんな敵。原作ファンには受け入れがたい設定だ。





激ムズなミニゲームに大人ですら悪戦苦闘！

しんちゃんとあそぶモードとミニゲームであそぶモードがあり、春夏秋冬からなる全4ステージ、各5エリア構成の全20面となっている。各ステージの最終エリアのミニゲームをクリアしないと次のエリアに進むことができない。ミニゲームの中でも、「旗上げゲーム」が非常に難しい。モニター内にいるアクション仮面の指示通りに赤と白の旗を上げ下げし、よしなが先生に3戦中2勝すればクリアとなるのだが、判定がとても厳しく、なかなか2勝できずストレスはMAXに。

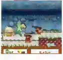
第4位 サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い



『ワルキューレの冒険』の脇役キャラ・サンドラが主人公のスピンオフ作品！

ナムコ（1992年発売）

砂漠でバッドエンドを迎えることが多く、「どうあがいても砂漠」などと揶揄された。





キャラの操作性のくせがプレイヤーを悩ませる！

典型的な横スクロールアクションで、タイム制限や得点の概念はない。ファンシーで女の子受けしそうな可愛いらしいキャラクターのビジュアルとは裏腹に、アクション展開がシビアでパズル要素もあり、難易度は高い。さらにゲームの難易度を上げているのが、サンドラの操作性のくせだ。たとえばジャンプ。高いところから落ちるとバウンドしたり、足が痺れて少しの間動けなくなったり、前のめりに転んだりと、くせのある動き方がプレイヤーを悩ませた。

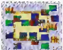
第5位 オリビアのミステリー



完成図の見本がない上下手すぎるピースの絵！攻略法は自分の勘！

アルトロン（1994年発売）

世界を股にかけた大冒険が繰り広げられるストーリーだが、内容が突飛で理解に苦しむ。

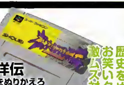




超～低クオリティーな激ムズパズルゲーム！

MSX2『キネティックコネクション』（1986年 ソニー）からヒントを得た、絵が動くジグソーパズルゲーム。操作やピース数は前述のソフトを踏まえているが、「ストーリー性のある」枚絵を完成させる点に独自性がある。ゲーム中、ストーリーの説明がされるのだが、冗長な上に平仮名ばかりで非常に読みづらい。肝心のパズルも厄介で、背景が動くせいで集中力を乱される。また、絵のクオリティーが低いのも難易度を無駄に上げている。

第6位 松村邦洋伝 最強の歴史をぬりかえろ



歴史をぬりかえた!? お笑いタレントが主役の激ムズ対戦格闘ゲーム！

ショウエイシステム（1994年発売）

よくあるタレントゲームの枠に留まらない、創意工夫あふれたゲームで完成度自体は高い。





瀕死になっても大丈夫「ピロピロ」で体力回復！

タイトル通り、タレントの松村邦洋が主人公の対戦格闘ゲームである。このゲームは、対戦モードの「マツムラ・ファイター」とストーリーモードの「松村の挑戦」の2つからなる。ストーリーモードは、自分の出るゲームを作ってもらうためゲーム会社へ向かう途中で人に絡まれ、勝負を挑まれるという内容。対戦モードは、8つある職業から1人を選んで対戦するのだが、敵の動きが早くてすぐ瞬殺される。回復機能を上手く使わないとクリアは難しかった。

第8位 ガデュリン



本格RPGもゲームバランスがあまりに不安定!

セタ（1991年発売）

「なみだのいちげき」は攻撃力の設定が高過ぎ、即死する。無理ゲーと言われる所以だ。





涙のパーティー全滅!? プレイヤー泣かせの攻撃力

小説『自航惑星ガデュリン』を題材にしたRPG。惑星ガデュリンに不時着したリュウが地球に帰る方法を求める冒険譚。戦闘システムに特徴があり、攻撃してきた敵に反撃する「ゆうげき」、敵と交渉し仲間にさせる「そうだん」や、3種類もある逃走コマンドなどが珍しい。戦闘時に出る「きわめのいちげき」（味方）や「なみだのいちげき」（敵）の攻撃力が強すぎるため、ザコキャラに瞬殺されたり、逆にラスボスを瞬殺できたりと、ゲームバランスが不安定。

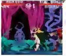
第7位 スーパービックリマン



ファミコンソフト並みの低いクオリティーにスーパービックリ!

ベック（1993年発売）

技の硬直や無敵時間の調整が悪く、ゲームバランスが崩壊していた。





ハメ技で瞬殺! 立ち直りも激遅っ!

同タイトルの大人気アニメが原作の格闘アクションゲームで、ムリゲーにしてクソゲーとして一部で有名。お菓子の「新決戦　スーパービックリマンチョコ」のシール第8弾に登場した悪魔・鬼僧ダビデスを含んだ全8名のキャラクターが登場する。フェニックスかティキを選び、CPU操作の他キャラと戦う「1Pモード」と、2プレイヤーと対戦する「VSモード」である。技や効果のゲームバランスが非常に悪く、クリアがかなり無理なのは疑いようがない。

第10位 超魔界村



カプコンの人気ゲームがグラフィックも難易度も大幅グレードアップ!

カプコン（1991年発売）

難易度を最も易しいBEGINNERにしても、初心者には1面クリアすら難しい。





初心者泣かせのアクションがツライ!

前作『大魔界村』もムリゲーとして有名だったが、本作も、より敵の出現率が高くなり、攻略までの道のりが厳しい。このゲームが無理ゲーとされる理由は、頻繁な処理落ち。必然的にプレイ時間が過去シリーズよりも長くなってしまうのだ。

ゲーム中の最大の難関は、ステージ7。2体のボスとの連戦でタイムリミットに追われるステージだ。高威力の特定武器や特定の魔法を駆使しないと倒すのは難しい。

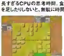
第9位 4人将棋

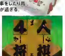


長すぎる思考時間はCPUの戦略なのか!? ストレス溜まる心理戦

POW（1995年発売）

長すぎるCPUの思考時間。食事をしたり用を足したりしないと、無駄に時間が過ぎる。





持ち駒の少なさゆえ駒の損失は致命傷に!

タイトル通り、4人将棋を題材にしたテーブルゲームである。四人将棋とは、四方向それぞれに陣を構え、4人で対局する将棋のこと。基本的な駒の動かし方は普通の将棋と変わらない。このゲームが無理ゲーとされる理由は、CPUの思考時間の長さにある。普通の将棋ゲームの約3倍は待たされるため、ストレスが溜まる。しかし、そんなことより本質的に無理なのは、他の3人に攻められたらまず勝ちようがないことだろう。

歴代ラスボスが印象的なゲームRANKINGランキング10

なつかしのスーファミソフトを振り返る！



新桃太郎伝説
ハドソン（1993年発売）



とにかく卑怯なヤツ



物語中では、端々でカルラの悪行について語られる。



物語冒頭で、かぐや姫の殺害を提案するカルラ。

すべての敵キャラに特殊な攻撃パターンが設定されており、エンカウント戦闘でも一戦一戦が気が抜けない。仲間キャラごとに得意な天気があって、天候によってダメージを受けることもあった。

ファミコン時代に導入された「倒すべき敵」の概念だが、スーファミでは、ほぼすべてのゲームで「ラスボス」が登場するようになった。中には〝鬼畜〟としてゲーム史に残る悪役や強敵も！



スーファミラスボスはデカくてワルいのだ

ファミコンで生まれたゲームのストーリー性はスーパーファミコンでさらに進化し、当時最盛期を迎えたRPGを筆頭に、「物語冒頭で登場した憎むべき敵を倒すまでの冒険譚」を描いた作品が普及した。特にRPGでは、思念がど

ラスボスが印象的なゲームランキング

1位
新桃太郎伝説

2位
ファイナルファンタジーV

3位
クロノトリガー

4位 フロントミッション
5位 ドラゴンクエストIII そして伝説へ
6位 スーパーマリオワールド
7位 イースIII ワンダラーズ・フロム・イース
8位 ロマンシング・サガ2
9位 半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!
10位 摩訶摩訶

『桃伝』シリーズの最強にして最悪のボス!

躊躇なく仲間を殺す まさに鬼畜

コミカルな時代劇風RPGとしてシリーズ展開された『桃太郎伝説』だが、スーパーファミコンの『新桃太郎伝説』は趣きが異なり、登場人物の死や、村ごと滅ぼされる大虐殺などが描かれていた。

そんな『新桃太郎伝説』のラスボスは、冒頭では婆娑羅王(ばさらおう)側近の小物として登場した「カルラ」。仲間であろうがためらいなく殺す卑怯な姿に、多くのプレイヤーが強い憤りを覚えた。





悪行三昧を繰り返した挙句、地獄の支配者「婆娑羅王」をも裏切り、最強の鬼となる。

うだとか、無がどうだとかいったような、抽象的な存在のラスボスが多かったのもこの頃のゲームの特徴だ。

グラフィック性能の向上により、画面を埋め尽くすほどの巨大な敵キャラとして登場するようになったラスボスたち。いったい1枚描くのに何日かかったんだろう…と思うような、描き込みの多いグロテスクなグラフィックのラスボスがたくさんいて、見る者を怯えさせていた。なかには『摩訶摩訶』のラスボスのように、デカいだけでメチャクチャ弱いヤツもいたけれど…。

悪役のワルさにも磨きがかかっていて、『新桃太郎伝説』のカルラは、『DQV』の中ボス・ゲマや『FFVI』のラスボス・ケフカと並ぶ〝鬼畜〟ボスとして悪行の限りを尽くしたことで有名。主人公の恋人を殺し人体実験の材料にした『フロントミッション』のラスボス「ドリスコル」など、シャレにならない悪役が登場し始めたのもこの頃だ。ピーチ姫をさらうだけのクッパが可愛く思えてしまう!?



ファイナルファンタジーV

スクウェア(1992年発売)

変身後の強さでド肝を抜いた

物語中盤から登場し、明確に〝倒すべき敵〟として描かれたエクスデス。途中で戦死するガラフの仇であることもあいまって、バトルを熱くさせた。

変身後の「ネオエクスデス」は強力な攻撃魔法を繰り返し使ってくる強敵で、バトルスピード次第では回復さえ追いつかずに全滅することになる。ネオエクスデス戦で表示される「宇宙の法則が乱れる」というメッセージはFFファンの合言葉に。

『IV』に続いて強力なラスボスで主人公たちを圧倒!

「ネオ」じゃないほうは印象がない!?



変身後の「ネオエクスデス」の強さに驚嘆したプレイヤー多数!



好敵手「ギルガメッシュ」との最終戦の後に待ちかまえているエクスデス。

第3位 クロノ・トリガー



スクウェア（1995年発売）

「ラヴォス」の名前の由来はやっぱり「ラスボス」なの!?




画面におさまりきらないくらいのスケール。さすがは地球を滅ぼしたラヴォスだ。

巨大生命体の中に潜んでいたのは…

タイムマシンを駆って冒険し、未来の世界を破壊した「ラヴォス」を打倒する『クロノ・トリガー』は、ラスボスの存在感が最も大きいゲームのひとつ。巨大な外殻を倒すと「ラヴォス本体」、そして真のラスボス「ラヴォスコア」との連戦に突入する。マルチエンディングのため、"ラスボス"なのに幾度となく戦うことになった。

中ボスとしては、「ビネガービーンチ！」が口癖の魔王の手下「ビネガー」が密かな人気。

第4位 フロントミッション



スクウェア（1995年発売）

恋人を殺した憎むべき敵の変わり果てた姿！




天野喜孝がキャラクターデザインを担当。硬派なSFシミュレーションだった。

イケメン悪役が機械人間に

ハードボイルドな演出で絶大な支持を集めるロボット戦術シミュレーション『フロントミッション』シリーズ。わけてもシリーズ第1作の世界観やキャラクターは人気で、複数回にわたってリメイク・移植が行われている。

物語後半では、軍産複合体によるおぞましい人体実験が明らかになる。そして最終ステージでは、恋人カレンを殺害した「ドリスコル」が、ヴァンツァーと自身を融合させたラスボスとして登場。いったい彼は何のためにそこまでしているんだ…。

第5位 ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ



エニックス（1996年発売）

隠しボス「しんりゅう」登場でボリュームアップ！




「ゾーマ」を倒した後に戦うことになる「しんりゅう」。素早く倒す必要がある。

やりこみ要素が増えた名作の名リメイク

ファミコンRPGの金字塔『ドラゴンクエストⅢ』が、はやくもスーパーファミコンでリメイクされた。移動スピードがアップし、快適なゲームプレイが可能になったほか、グラフィックと音声がパワーアップし、性格システムの採用などでキャラメイクに幅をもたせられるようになった。

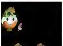
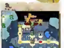
ラスボス「ゾーマ」攻略後に、隠しボス「しんりゅう」に挑戦できるようになり、やりこみプレイのやりがいがアップ。FC版経験者も楽しめる内容に。

第6位 スーパーマリオワールド



任天堂（1990年発売）

歴代でも最強クラスのクッパだった

もちろんこれが魔王クッパのスーファミデビュー作。仲良くカートもしてるけど。

『ワールド』のクッパは空から襲ってくる

『スーパーマリオブラザーズ』では斧を取って橋ごとマグマに落とされるなど、ちょっとなさけない死に方をすることでおなじみだったクッパだが、スーパーファミコンでのデビュー作ではピエロ型のマシンを操ってマリオを翻弄。歴代『スーパーマリオ』シリーズのラスボス中でも難敵の部類に入る。

一定のダメージを与えると、助けを求めるピーチ姫が出てきてスーパーキノコをくれる。あの狭いマシンの中でクッパと姫はいったい何をしていたんだ!?

第8位 ロマンシング サガ2

スクウェア(1993年発売)



倒すことがやりこみ扱い!? 鬼の「七英雄」

めちゃくちゃシビアなゲームバランスだった。





スクウェアゲームで最強のボスかも

味方の最大HPが999なのに、平気で4桁のダメージを叩きだしてくるのが『ロマサガ2』のラスボス「七英雄」。「テンプテーション」や「ソウルスティール」などのいやらしい攻撃も使いこなす七英雄は、スクウェアの全ゲーム中で最強最悪のラスボスとの呼び声高い。

延々と自分の行動を続けられる最強の術「クイックタイム」を使わずに攻略することはほとんど不可能だという説も…。倒すだけで「やりこみプレイ」扱い!?

第7位 イースIII ワンダラーズ・フロム・イース

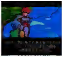
トンキンハウス(1991年発売)



名作アクションRPGのラスボスは超難敵!

レベルを上げたからといって必ず勝てる相手ではないのがアクションRPGの難しいところ。





全ソフト中でも最強クラスのボス

横スクロールアクションとして生まれ変わった「イース」シリーズ第3作のスーパーファミコン移植作。敵を倒してレベルを上げてボスに挑むのだが、アクションそのものの難易度が高いことと適正レベルが厳しめに設定されていることもあり、スーファミ初期の作品でも屈指の難関ソフトに。

レベルマックスでも苦戦すると言われているのが、ラスボスの「ガルバラン」。シリーズで最強のラスボスだと言われている。

第10位 摩訶摩訶

シグマ(1992年発売)



バクゲーのラスボス第二形態は…拍子抜け!

ボスが究極の見掛け倒しだったのは、クソゲーとしても有名な『摩訶摩訶』。





超変身するとHPがわずかに

バカゲー・バグゲー・クソゲーとしても知られる『摩訶摩訶』のラスボス「マカマカ」。変身後は巨大なモンスターの姿になり、いよいよ最終決戦!　と思いきや、なんと攻撃1発で倒れてしまう。

ギャグとして盛り込まれた演出なのか、それともバグによるものなのかは定かではない。なにせこの後に流れるエンディングでは、スタッフロールがバグって一切読めないという〝仕様〟になっているのだから。う～む、何も理解できない!!

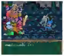
第9位 半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!

スクウェア(1992年発売)



母親をも破壊する「完熟」ラスボス!

クリアしたけど、ボイルドが2種類いることを知らなかったという人もいるのでは。





ボイルドには2種類がある

コミカルな作風の『半熟』だがラスボスはシリアス。ラストステージ「完熟大陸カルボナーラ」に登場する2体の中ボス「クーモン」「スーモン」との戦いの結果によって、ラスボスは神々の技を繰り出す「シリアスボイルド」か、クーモンに食われたエッグモンスターの技を使う「ハイパーボイルド」に分岐する。

「ハデス」や「パール」など強力モンスターを食われた場合、ハイパーボイルド戦で詰んでしまうことも。見た目もインパクト大。

歴代 乗り物が印象的なゲーム RANKING ランキング 10

なつかしのスーファミソフトを振り返る！

スーファミでは、性能がパワーアップしたことにより、表現できる枠も広がり、ゲームに様々な乗り物が登場した。特に印象的な乗り物が登場したゲームをピックアップしていこう。

第1位



ドラゴンクエストVI 幻の大地

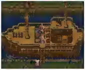
エニックス(1995年発売)

POINT! 上の世界と下の世界で使える乗り物が違って、結構複雑だったよね。



ファミコン芸人 フジタさん

冒険を盛り上げる数々の乗り物



魔王ムドーを倒すために乗り込む「神の船」。



病気の少年の願いのこもった空飛ぶベッドで冒険する。

ゲームが始まる「上の世界」、主人公たちの真の故郷である「下の世界」、そしてラスボスの待つ「はざまの世界」と、3つのマップを冒険することになる。物語では「上の世界」の謎が解き明かされていく。

冒険を盛り上げるさまざまな乗り物

スーパーファミコン期はRPGの全盛期にあたり、『ドラゴンクエスト』『ファイナルファンタジー』両シリーズをはじめ、和洋をモチーフにしたRPGが多数作られている。RPGの醍醐味といえば、ストーリーが進むにつれて冒険でき

乗り物が印象的なゲームランキング

1位
ドラゴンクエストVI 幻の大地
2位
がんばれゴエモン2 奇天烈将軍マッギネス
3位
ライブ・ア・ライブ
4位 スーパーマリオワールド
5位 SUPER桃太郎電鉄DX
6位 スーパードンキーコング
7位 ロックマン7 宿命の対決!
8位 ファイナルファンタジーV
9位 メタルマックス2
10位 聖剣伝説2



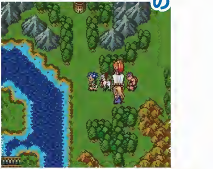
「幻」ならではの珍奇な乗り物たち

満を持して発売された『ドラゴンクエスト』シリーズのスーパーファミコン最終作。ボリュームのあるストーリーとやりこみ要素の多さに定評があり、今でもファンが多い作品だ。

特筆すべきは、シリーズ随一の乗り物の種類の多さ。ジャミラス攻略後に手に入る「ひょうたん島」は、「しあわせの国」にまつわる後味の悪いエピソードもあいまってインパクトが大きかった。ただ、「空飛ぶベッド」で寝ながら移動——というのは発想が自堕落すぎ!?

「乗り物ゲット」の高揚感が何回も訪れる!





ゲーム序盤で馬車を手に入れて以降、「魔法のじゅうたん」や「あわあわ船」などさまざまな乗り物が手に入り、冒険の幅が広がる。

その名の通りのインパクトがあった

スーパーファミコンになってグラフィックもパワーアップした『ゴエモン』。『がんばれゴエモン2 奇天烈将軍マッギネス』で初登場したのは、巨大からくりロボの「ゴエモンインパクト」だ。

ちなみにこのゴエモンインパクトは、次回作『きらきら道中』で、ロボットではなく地球外生命体であることが明かされる。なんでもアリのコミカルさも『ゴエモン』シリーズならではで笑いを誘う。



第2位

がんばれゴエモン2 奇天烈将軍マッギネス

コナミ(1993年発売)

ゲームのスケール感が一変する巨大からくりロボ!

ゲームのスケール感が激変!!



ゴエモンインパクトが敵の手に陥ちてしまった!!



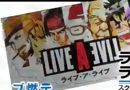
時代劇なのに巨大ロボを操縦するというまさかの展開に。

るエリアが拡がっていくことだが、その演出によく使われたのが〝乗り物〟だった。

わけても乗り物の種類が豊富だったのが『ドラゴンクエストⅥ』で、「ベッド」や「ひょうたん島」でフィールドをゆうゆう移動することができた。『Ⅲ』の巨鳥ラーミア、『Ⅴ』の「天空の城」なども、当時の『ドラクエ』シリーズが乗り物のインパクトを重視していたことがわかる。対するスクウェアのゲームシリーズも負けてはおらず、飛空艇や大砲やラーミアが登場する『FF』、チョコボが登場する『聖剣伝説』の両シリーズが人気を博した。

『スーパーマリオワールド』のヨッシーの影響を受けてか、横スクロールのアクションゲームにも魅力的な乗り物が多数登場した時期であった。同じく任天堂の『スーパードンキーコング』シリーズには、陸や海の冒険を手助けする動物たちが「アニマルフレンド」として登場する。ドンキーたちもゴリラなわけで、動物に乗る動物というのがなんともシュールだった。

第3位



ライブ・ア・ライブ

スクウェア（1994年発売）

テーマソングも燃え上がる！ブリキ大王発進

ブリキ大王は戦闘でも強い。亡き仲間の無念をはらせ！





「近未来編」で繰る最強のロボット

オムニバス形式のRPG『ライブ・ア・ライブ』には、乗り物はあまり登場しないのだが、近未来編に登場する「ブリキ大王」は印象的だ。

これまで冒険してきた街を巨大ロボットで歩いて敵の根城へ向かうというクライマックスの演出で好評を博した。戦車を粉砕する強力な攻撃ワザに爽快感アリ。下村陽子作曲によるロボットアニメオープニング風のテーマソング「ブリキ大王のテーマ」も、ムダにアツくて人気。

第4位

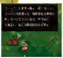


スーパーマリオワールド

任天堂（1990年発売）

マリオの相棒ヨッシーのデビュー作品

「クッキー」「たまご」など変な役回りが増えたマリオの相棒・ヨッシー。





ヨッシーにも種類がある

マリオの乗り物といえば『マリオカート』のカートや、ゲームボーイ『スーパーマリオランド』が初出の潜水艦や飛行機などがあるが、やっぱり一番は相棒のヨッシーだ。

冒険で出会うのはほとんどが緑のヨッシーだが、「ネイティブスター」では特徴の異なる赤・黄色・青のヨッシーも登場する。登場第1作にして、システム面でもかなり作りこまれているのが任天堂ならでは。惜しくも、クッパとの戦いには同行しないが……。

第5位

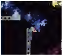


SUPER桃太郎電鉄DX

ハドソン（1995年発売）

乗り物がメインのゲームだけにアイデアもいっぱい

作品により宇宙へ行く演出が異なる。「DX」ではモモトラマンが登場。





宇宙へ旅立つ銀河鉄道カード

日本中を汽車で旅行する定番ボードゲーム『桃太郎電鉄』。新幹線やリニア、ハワイへ行くための飛行機など、利用できる乗り物は回を重ねるごとに増えてきたが、シリーズ第5作の『DX』では「銀河鉄道カード」が登場しついに汽車が宇宙へ。

宇宙空間はすべてのマスがお金がもらえる「青マス」に変わり、お金を稼ぐチャンスだが、浮かれて長居しているとキングボンビーに取り憑かれて、そのまま最下位に転落――なんてこともよくあった。

第6位



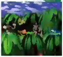
スーパードンキーコング

任天堂（1994年発売）

カジキに乗ってゴリラが冒険――なぜかカワイイ

グラフィックも高い評価を受けている名作シリーズ。





すぐに別れがやって来るけど…

『スーパードンキーコング』には、「アニマルフレンド」と呼ばれる動物たちを乗り物として操作して進むステージが多数存在する。動物の種類も、サイ、カジキ、オウム――という絶妙なチョイスである。ヨッシー同様に敵の攻撃から1回かばってくれるが、アニマルフレンドを失うと難易度は急上昇する。

また、スリル満点の「マインカートコースター」は、テレビ番組の企画でも使われた人気のステージだ。

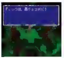
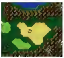
第8位



ファイナルファンタジーV

スクウェア(1992年発売)

主人公バッツの愛鳥「ボコ」に人気が集まる

海賊のアジトに置き去りにした相棒ボコは、ガールフレンドと子どももらっている。

乗ってみたいしもふもふしたい

『FF』シリーズを代表する乗り物といえば、「シド」の操る飛空艇と、黄色くて可愛いチョコボだ。主人公バッツの相棒「ボコ」は、置き去りにされたゲーム中盤で子をもうける。

空を飛べる「黒チョコボ」やアイテムを預かってくれる「デブチョコボ」といった仲間も登場し、ゲームを盛り上げている。ちなみに、鳴き声が「クエッ」なのは、名前の由来がお菓子の「チョコボール」だから。実はキョロちゃんの親戚!?

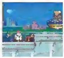
第7位



ロックマン7 宿命の対決!

カプコン(1995年発売)

大型ロボット「ラッシュ」の能力で仕掛けを突破!

スーパーファミコンで発売された唯一の本家『ロックマン』。

チョコザイ変身で戦闘をサポート

スーパーファミコンで唯一の『ロックマン』シリーズの正式ナンバリングタイトル。孤独な戦いを続けてきたロックマンの相棒として『3』で初登場した犬型ロボット「ラッシュ」は本作にも登場する。

大ジャンプの「ラッシュコイル」や空を飛ぶ「ラッシュジェット」のほか、隠し通路を発見する「ラッシュサーチ」や敵弾を防ぐ「ブルースシールド」も会得し、縦横無尽に活躍する忠犬である。

第10位

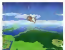


聖剣伝説2

スクウェア(1993年発売)

ファンタジックな冒険が楽しめるスクウェアの人気作

「大砲」を乗り物に見立てた作品にはほかに「カービィ」シリーズが挙がる。




ラーミアじゃなくてフラミーです!

『聖剣伝説』シリーズのスーパーファミコン第1作で、「ニキータ」などの人気キャラも本作からの登場となる。ゲームを進めると太鼓が手に入り、伝説の神獣「フラミー」を呼び出して空を飛べるようになるのが『2』の醍醐味だ。「大砲屋」の扱う大砲で移動するというのも印象的だった。

残念なのは、発売を急いでいたためか、バグの多いゲームだということ。フラミーの関係するバグもあるようだ。プレイ前にバグの発生する条件を知っておきたい。

第9位



メタルマックス2

データイースト(1993年発売)

「乗り物」がテーマになっているRPGシリーズ。ストーリーはめっちゃ暗い。




乗り物で戦う世紀末RPG

戦車×RPG=メタルマックス!

ディストピア的な未来を舞台にしたSF系のRPG。戦車や自走砲などの装甲車両や改造バスなど、乗り物の能力を活かして戦闘を進めていくのがシリーズの特徴だ。車両から降りた生身の人間は貧弱そのものなので、戦車を強化しないとにっちもさっちもいかない。

「剣と魔法」が主流だった当時、「砲と装甲」のRPGというのは異色だった。「ゲパルト」「ティーガー」など、ドイツ語の車両名もカッコイイ。

歴代 美少女ゲーム RANKING ランキング10

なつかしのスーファミソフトを振り返る！

グラフィックが強化されたスーファミでは、ファミコン当時よりも〝萌え〟化の風潮が強まった。ここでは、描き込みもデフォルメも可愛い、90年代ならではの「美少女」登場ゲームをリストアップしたい。

第1位



す〜ぱ〜ぷよぷよ通

コンパイル（1995年発売）

POINT!
美少女といえば『ぷよぷよ』だった時代があったのだ！



ファミコン芸人 フジタさん

楽しい・カワイイ・奥深い



固定ファンが多いのは、タライで暮らす人魚の「うろこさかなびと」。



アルルとドラコの掛け合いといえば、やっぱりコレでしょう。

ノーコンティニュー、なおかつ一定の得点を獲得した状態で最後までストーリーを進めると、ラスボスの「サタン」が「マスクドサタン」になるのだ！ HARDESTモードでマスクドサタンに会うのは至難の技!!

ドット絵全盛期の美少女を堪能せよ！

スーパーファミコンの時代といえば、3Dや実写取り込みが主流になる直前。特にスクウェアのRPGなど、丁寧な描きこみがされたスーパーファミコンならではのグラフィックは、業界に「ドット職人」が激減した現代では再現不可

美少女ゲームランキング

1位
す〜ぱ〜ぷよぷよ通

2位
聖剣伝説3

3位
ときめきメモリアル

4位 エメラルド・ドラゴン
5位 テイルズオブファンタジア
6位 パネルでポン
7位 プリンセス・ミネルバ
8位 ファイアーエムブレム
9位 美少女雀士スーチーパイ
10位 コットン100%

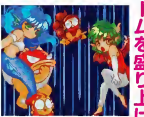


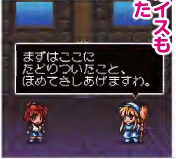
いまだに根強い人気! やはり『ぷよぷよ』はすごい

PCゲームとして流行した『魔導物語』のキャラが登場するパズルゲーム。ファミコンの『ぷよぷよ』から雰囲気を一新、定番の対戦パズルゲームとしてその地位を築き、今なおシリーズ最新作がリリースされている。

定評のある美少女キャラも『通』でパワーアップ。主人公アルルはもちろん、「ドラコ」「うろこさかなびと」などの敵キャラのデザインにもクリエーターたちのオタク的こだわりが見え、愛され続けている。

人気声優によるボイスもゲームを盛り上げた





「キャラ立ちした対戦パズルゲーム」という『ぷよぷよ』的なフォーマットに、他の多くのパズルゲームが追随した。

個性豊かなヒロインが集合

『ファイナルファンタジー』の外伝としてスタートした人気シリーズ『聖剣伝説』の第3作目は、主人公が選べるのが特徴。「~~でち!」という語尾が印象的な「シャルロット」や、選ぶ主人公によって恋の相手「デュラン」とのセリフが全然違う、いわゆるツンデレ娘の「アンジェラ」など、魅力的なヒロインが登場することでその筋の人気を博した。ポップな世界観の『聖剣』シリーズの中でも屈指の人気作だ。

聖剣伝説3

スクウェア(1995年発売)



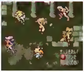
第2位

キャラクターを自由に選べる斬新さが好評

これはもはや萌えゲー



変なしゃべりかたの「シャルロット」も可愛いと当時評判に。



キャラクターを選べる。美少女3人のパーティも可能!

能とも言われている。

ファミコンにその萌芽を見た「美少女ゲーム」も、90年代に急進化する。スーパーファミコンになって同時に扱える色数が増え、グラデーションによる温かみのある表現が可能になったことによって、ゲームグラフィックはポップ・キュートの方面にも開花を始めたのである。

ゲームデザイナーたちの愛情を注がれて成長した『ぷよぷよ』シリーズには、今なお人気のキャラクターたちが多数登場している。また、ドット絵の妙技といえばスクウェアの『FF』シリーズが思い浮かぶが、美少女キャラが推されているのが『聖剣伝説』シリーズ。愛着のわくキャラクターデザインによって、プレイヤーがストーリーに感情移入できるようになっている。

PCゲームの移植作など、オタク層をターゲットにした作品も急増し、中期以降は美少女戦国時代の様相に。きっかけとなったのは、恋愛ゲームの名作と名高い『ときめきメモリアル』だ。

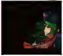
第4位 エメラルドドラゴン



メディアワークス(1995年発売)

元はPCゲーム 要所要所のボイスが嬉しい

主人公がドラゴンに変身するとめちゃくちゃ強い。大味なゲームだった。





美少女とドラゴンの愛を描いたRPG

ファンタジー最盛期ともいえる90年代らしさが漂うRPG。ドラゴンである主人公の「アトルシャン」と、魔法使いの美少女「タムリン」の愛が描かれている。スーパーファミコンとしては異色ともいえる豪華なボイスが魅力のひとつ。

RPGとしては多少粗い点もあり、脇役キャラがスグに死んでしまうようなストーリーが災いしたのか、惜しくも『ドラクエ』や『FF』のような〝主流〟にはなれなかった。それでも愛された作品。

第3位 ときめきメモリアル 伝説の樹の下で



コナミ(1996年発売)

美少女ゲームのフォーマットを完成させた

ブームを巻き起こした「ときメモ」。爆弾が炸裂すると大変。





ゲーム業界に戦慄が走った!?

コンシューマー機における恋愛シミュレーションゲームの先駆けにして、一作でそのフォーマットを完成させたといわれているのがこの『ときめきメモリアル』。ゲーム少年に〝萌え〟とは何かを叩き込んだ。

とはいえ、本命ヒロイン・藤崎詩織の攻略難易度は激高。彼女から告白を受けることは、当時のゲーマーから「ラスボスの藤崎詩織を倒した」とも形容された。現実でもゲームでも、恋愛は簡単ではないのだ。

第6位 パネルでポン



任天堂(1995年発売)

任天堂ゲームにこっそり仕込まれた美少女たち

少女層をターゲットにしたキャラクターデザインだという説もあるが…。





人によって好みが全然違うとか

「任天堂」と「美少女ゲーム」とは無縁なようにも思えるが、パズルゲーム『パネルでポン』のサテラビュー先行配信時には、ロリロリな美少女たちが登場することで当時の任天堂ファンたちを驚かせた。

「リップ」「ウィンディ」「ティアナ」などのカワイイ妖精たちが登場するが、『パネポン』ファンに聞いてみると好みが見事に分かれるあたり、キャラクターデザイン担当者の〝心得た〟塩梅に感心する。少女層より、オタク層の好評を受ける結果に。

第5位 テイルズ・オブ・ファンタジア



ナムコ(1995年発売)

大人気シリーズ第1作もスーファミだった

必殺技をボイス付きで放つのが斬新。人気声優を起用した。





ナムコの稼ぎ頭に成長したファンタジー

シリーズの多くがプレステ以降でリリースされたため「スーパーファミコンのゲーム」というイメージに欠ける『テイルズ』シリーズだが、第1作目はれっきとしたスーパーファミコンソフトである。キャラクターたちがお菓子を勝手に食べて体力を回復するのが微笑ましかった。

ミントやアーチェは「ドット絵の美少女」として今なお人気である。コンシューマーゲームの古豪・ナムコがRPGの世界で意地を見せた一作だ。

第8位 ファイアーエムブレムシリーズ

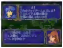
任天堂(1994年～発売)

任天堂×ファンタジーここに極まれり!!



ファミコンでも評判だった「ファイアーエムブレム」の美少女キャラのドット絵。





この子たちを死なせたくナイ!

インパクト大のオペラ風コマーシャルでもおなじみだった、任天堂のシミュレーションRPGシリーズ『ファイアーエムブレム』はスーパーファミコンでも3作が『紋章の謎』『聖戦の系譜』「トラキア776」のリリースされた。

ファミコン版で好評を博した美少女キャラは、スーパーファミコンでも正統進化。主人公マルスのモテモテっぷりからハーレムラブコメとも勘違いしてしまうが、あくまでも本筋はシリアスなファンタジーだ。

第7位 プリンセス・ミネルバ

ビック東海(1995年発売)

メディアミックスで地歩を固めた90年代萌えゲーム



仲間キャラもほとんどが美少女というのが革新的だった。





PCゲームからメディアミックス

PCゲームを元に、ノベル・マンガ・OVAと次々にメディアミックスされた『プリンセス・ミネルバ』のスーパーファミコンソフト。いかにも90年代らしい展開である。

ヒロインは王女のミネルバ。主人公が女性のRPGは少なからず存在したが、脇を固める仲間キャラも含めて多くのキャラクターを〝萌え〟に寄せていると いう点では、『プリンセス・ミネルバ』が先鋭的であった。これもプレイヤーごとに好みのキャラが分かれる。

第10位 コットン100%

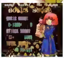
データム・ポリスター(1994年発売)

アーケード出身の美少女シューティング



ゆるい世界観のシューティングゲームとして支持を受けた。





ファンタジー世界で魔法使いが戦う

スーパーファミコン登場以前、ファミコンのシューティングゲームといえば、表現力の制約から宇宙SFが主流だったが、温かみのある表現が可能になったスーパーファミコンでは「美少女シューティング」なんていう変わり種も誕生した。

主人公は珍味の「ウィロウ」が大好物の魔法使い「ナタ・デ・コットン」。妖精シルクにそそのかされて、珍味を食べるためだけに魔物討伐へ向かう。食欲で動くヒロインというのがとってもコミカル。

第9位 美少女雀士スーチーパイ

ジャレコ(1993年発売)

ジャレコの特技!? あからさまなオッサン狙い!!



スーパーファミコンなので、さすがに脱衣はしてくれません。





アダルトではないけれど…

公式に発売されたスーパーファミコンの「エロいゲーム」といえば、真っ先に挙がるのがコレ(か、『ラブクエスト』)。オッサンの心をつかむことでおなじみのジャレコからリリースされた『スーチーパイ』だ。

もちろん全年齢向けなのでアダルト要素はないが、作りこまれたグラフィックは美少女ゲームとして二十分に成立している。ただし、肝心の対局はちょっとイカサマくさく、信じられないような速さでアガられてしまうことも…。

歴代 BGMが良いゲーム RANKINGランキング10

なつかしのスーファミソフトを振り返る！

スーファミ時代を迎えて、グラフィック以上にパワーアップしたのがサウンドだ。この時期にはすぎやまこういち・植松伸夫の2巨頭の地位も確立。ハードウェア的な制約から解き放たれたゲームミュージックを堪能せよ！



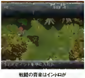
クロノ・トリガー

スクウェア（1995年発売）



ファミコン芸人 フジタさん

これぞSFCサウンドの頂点!?


戦闘の音楽はイントロがやや長めなのが特徴。


フィールドの音楽は時代ごとに異なるがどれも人気。

プレイステーションやニンテンドーDS、スマートフォンにも移植されている『クロノ・トリガー』だが、スーパーファミコン版のサウンドが根強い人気。ハード性能の高さがかいま見える。

もはや〝ピコピコ〟ではなくなったゲーム音楽

ファミコンにはファミコンの良さがあったものの、1983年リリースのゲームハードであり、80年代後半にはサウンド性能での遅れが目立つようになってきた。そんな背景があってか、新世代機への移行ではサウンド性能が重視さ

BGMが良いゲームランキング

1位
クロノ・トリガー

2位
ライブ・ア・ライブ

3位
ドラゴンクエストV 天空の花嫁

4位 ファイナルファンタジーVI
5位 風来のシレン
6位 聖剣伝説2
7位 スーパーマリオRPG
8位 パロディウスだ!
9位 MOTHER 2
10位 エストポリス伝記II



『クロノ』の世界を彩る珠玉のゲームミュージック!

若きコンポーザーのデビュー作だった

『FF』など名曲揃いのスクウエアRPGでも最高の評価を受けているのが『クロノ・トリガー』だ。

製作総指揮に坂口博信、シナリオに堀井雄二というゲームクリエイターのオールスター的メンバーで開発されたこのゲームでメインコンポーザーに抜擢された光田康典は、なんと当時23歳の若さであった。効果音担当から作曲分野への転身に見事成功し、現在はフリーのゲームコンポーザーとして活躍している。

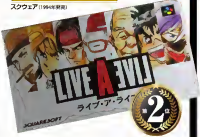




"歌える"ゲームミュージックは数あるが、一番多くの人が"歌える"のはこの「ゴンザレス」の歌なのでは!?

ライブ・ア・ライブ

スクウェア(1994年発売)



第2位

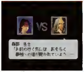
サウンドもオムニバス! 1曲1曲が耳に残る

クリエーターの個性にピッタリの曲ばかり

オムニバス形式のRPG『ライブ・ア・ライブ』の作曲担当は、カプコンからスクウェアに移籍したゲームミュージックの達人・下村陽子だ。小林よしのりや青山剛昌、島本和彦などの人気マンガ家がデザインした各章のキャラクターにピッタリ合う曲を提供している。

下村陽子といえば、カプコン時代の『ストリートファイターII』の作曲でも有名。「現代編」にはセルフパロディを思わせる要素もあった。

テーマにピッタリのBGM



どことなく「ストII」風の「現代編」BGM。



「西部編」BGMは賞金首の孤独さを印象付ける名曲。

れ、スーパーファミコンは同世代機と比較しても格上の音源を搭載することとなった。ソニー製の「SPC700」はステレオ8チャンネルでの同時発音が可能で、リバーブやエコーも自由自在のスグレモノだ。

「制約のなかでの創意工夫」を仕事としていたゲームコンポーザーたちに突如として最高の音源が与えられ、ゲーム音楽の世界は激変を遂げた。これをフル活用した作曲で世に名を轟かせたのが、『DQ』で地歩を固めていたすぎやまこういち、ファミコン『FFIII』でハードのバグまで駆使する離れ業をやってのけた植松伸夫、『ストII』楽曲提供後にスクウェアに移籍して活躍した下村陽子などである。

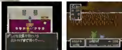
ROMカートリッジの容量も増え、限定的ながら録音したサウンドも使えるようになった。ボイスが使えることに目をつけた糸井重里は、『MOTHER2』に汚いゲップ音を収録。可能と不可能の心地よいバランスのなかで、クリエーターの遊び心が炸裂した時代でもあった。

第3位 ドラゴンクエストV 天空の花嫁

エニックス(1992年発売)



戦闘BGMが「一番イイのは『V』」という説！



ボスとの戦闘曲では、豪華な音源をフル活用したイントロを採用していた。

独特のテンポでプレイヤーを魅了した

もちろん作曲はおなじみのすぎやまこういち。スーパーファミコンでの『ドラゴンクエスト』第1作にあたる『V』のサウンドは、ハードの進化を大いに感じさせるものだった。

RPGで一番よく耳にするのはフィールドと戦闘のBGMだが、『V』の戦闘曲『戦火を交えて』はよく作りこまれていて心地よい耳タコ曲。戦闘が長引くと流れる後半部分にも緊張感があり、ゲームプレイと見事に一致した。

第4位 ファイナルファンタジーVI

スクウェア(1994年発売)



『仲間を求めて』と『ティナのテーマ』が双璧の人気



『魔大戦』後の世界を描いたRPG。『エドガーのテーマ』も人気だ。

冒頭から音楽でもってかれる！

オープニングでは、3体の「魔導アーマー」が歩く場面で『ティナのテーマ』を流して映画的に演出。物語前半の主人公となる少女ティナの孤独さを無言で表現して、いきなりプレイヤーを魅了したのが『FFVI』の植松伸夫だ。

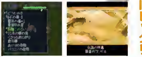
後半のフィールドBGMとなる『仲間を求めて』は、セッツァーの亡き恋人ダリルの残した飛空艇ファルコン号の復活と同時に流れる演出が鳥肌！ これもシリーズ屈指の名曲である。

第5位 不思議のダンジョン2 風来のシレン

チュンソフト(1995年発売)



徐々に変わるアレンジがゲームにピッタリ



BGMもさることながら、効果音も非常によく出来ている。

和洋折衷で雰囲気を演出した

『トルネコ』に続いて発売された『不思議のダンジョン』は、和風の世界が舞台の『風来のシレン』。洞窟を進むにつれて主題部が多様にアレンジされ、BGMもだんだん険しい感じのものになっていく。前回のゲームオーバー地点に近づくにつれて、悔しい敗北の記憶がよみがえることも。

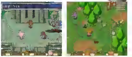
開けた街道や村を歩いているときには、和楽器や環境音を盛り込んだBGMで落ち着きを演出していた。ゲームデザインと見事に合致!!

第6位 聖剣伝説2

スクウェア(1993年発売)



サウンドに定評がある『聖剣』シリーズ！



シリーズの方向性を決定付けた「2」は、サウンドでも続編への影響が大。

不思議の世界に導入するサウンド

シリーズ全体が「名曲ゲーム」とされている『聖剣伝説』シリーズ。途中で仲間になる妖精ポポイのテーマである『妖精族のこども』をはじめ、不思議の世界をうまく表現するサウンドにも人気の声が集まっている。スクウェア最盛期のゲームコンポーザーの一角を務めた菊田裕樹の代表作でもある。

ラスボス「神獣」との戦闘BGM『子午線の祀り』も好評で、続編の『聖剣伝説3』にはこれをアレンジした曲『Meridian Child』が採用されている。

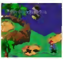
第7位 スーパーマリオRPG

任天堂(1996年発売)



“楽しい”ゲームを演出するポップなBGM

カプコン・スクウェアに続いて、本家任天堂のゲームでも名曲を残した下村陽子。





幻のコラボに抜擢されたのは…

業界トップのRPGメーカー・スクウェアが任天堂と組んで作ったマリオのRPG。歴史的作品のコンポーザーとして白羽の矢が立ったのは、スクウェア移籍後に『ライブ・ア・ライブ』『フロントミッション』などへの楽器提供で名を上げていた下村陽子だ。

迷いの森のテーマ『森のキノコにご用心』が特に人気の曲。下村が後に担当することになる『聖剣伝説 レジェンド・オブ・マナ』の楽曲群につながる作風である。

第8位 パロディウスだ!

コナミ(1992年発売)



どこかテレビ的!? お笑いテイストのシューティングゲーム

ゲーム音楽がテレビ業界に逆襲!? 「なんとなく知ってる曲」の元ネタに。





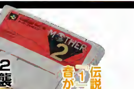
アーケードの音がスーパーファミコンに

コミック路線を開拓した人気シューティングのスーパーファミコン移植作。各機種の出す音がごった煮になるゲームセンターの中でひときわ目立った『パロディウス』のBGMは、スーパーファミコンでもプレイヤーの耳を楽しませた。

ゲームミュージックというよりもテレビのバラエティ番組のテーマソングのような雰囲気で作られた本作BGMは、後にテレビ業界に逆輸入されて流れまくることに。特に90年代によく耳にしたBGMがたくさん!

第9位 MOTHER2 ギーグの逆襲

任天堂(1994年発売)



伝説的名曲を生んだ『1』に続く音がテーマのRPG

「エイト・メロディーズ」は、「1」とはまったく別に作りなおされている。





BGMでもアメリカンを意識

糸井重里が原作。当時のアメリカを舞台にしたRPGシリーズ『MOTHER』シリーズの第2作。前作は、後に教科書にも採用されることになるBGMの秀逸さで話題となったが、「2」も負けず劣らずの良曲で彩られている。

全体を通してアメリカンテイストが貫かれているが、奇妙な生き物「どせいさん」が暮らす「サターンバレー」の脱力を誘うBGMなどもあり、バラエティ豊か。ゲップの音は生録音でグロテスク!

第10位 エストポリス伝記II

タイトー(1995年発売)



タイトーのRPGはBGMにもどこかアーケードの雰囲気が

アーケードゲームの曲風をスーパーファミコンに持ち込み密かな人気に。





人間と神々の戦いを描いたRPG

アーケードゲームの雄・タイトーの手がけたRPG。モンスターハンターを生業とする青年マキシムが悪しき神々と戦うという壮大なストーリーで、当時の2巨頭「FF」とも「DQ」とも微妙に異なるファン層を獲得した。

BGMはロックテイストで、そこはかとなくアーケードゲームの雰囲気が漂っている。戦闘曲のドラムが強調されている点などは、スーパーファミコンのRPGとしては珍しい部類に入るだろう。

歴代ホラーゲームRANKINGランキング10

なつかしのスーファミソフトを振り返る！

音楽やグラフィックで細微な表現が必要になるホラーを、ゲームの世界で本格的に再現できるようになったのは性能が進化したスーファミから。ここでは一人でプレイしてチビりそうになるホラーゲームを見ていこう。

第1位



かまいたちの夜

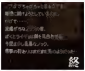
チュンソフト（1994年発売）

POINT!
ホラーといえばサウンドノベル！ 夜に一人でやって寝られなくなった想い出も。



ファミコン芸人 フジタさん

ゲームの恐怖がホラー映画を越えた!?



後にプレステほか、様々なハードに移植され、続編も出た。



画面だけ見るとシンプルだが、それがかえって深く感情移入することができた。

画面に背景映像とサウンドをともなって表示される文章を読み進めながら進行するサウンドノベル。ゲームブックに近いが、音や絵が動くという点で、ケタ違いの臨場感を味わえる。ちなみに、スパイク・チュンソフトの登録商標である。

功績の大きいチュンソフト サウンドノベルをブームに

ホラーというジャンルに家庭用ゲームソフトが本格的に参戦したのはスーファミからだろう。ファミコンのピコピコ音ではどうしても臨場感が出なかったが、音楽やグラフィック面で性能が向上したスーファミでユーザーに〝恐怖〟

ホラーゲームランキング

1位
かまいたちの夜

2位
クロックタワー

3位
弟切草

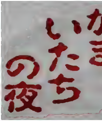
4位 学校であった怖い話
5位 夜行虫
6位 月面のアヌビス
7位 ざくろの味
8位 魔女たちの眠り
9位 晦 -つきこもり-
10位 サウンドノベルツクール



サウンドノベルの金字塔 ピンクのしおり集めに悪戦苦闘のセレクト

練られたシナリオに引き込まれた

孤立した雪山のペンションを舞台に、そこで起こる殺人事件の謎を解いていく。主人公と一体になった気分でプレイすることができ、犯人を追い詰めていく緊張感は並々ならぬムードがあった。選択肢次第で、数多くのエンディングを見ることができ、ただトリックを解いてクリアするだけじゃないやり込み要素がたくさんあった。ヒロインとエッチなムードになれる「ピンクのしおり」がユーザーを虜にした。





必至に選択肢を潰して出したピンクのしおり。
恐怖から一転、ワクワクしながらプレイした記憶が蘇る。

巨大なハサミが怖すぎる!

正体不明の殺人鬼の住む館に招かれた主人公が、殺人鬼シザーマンから逃げながら館からの脱出を図るアドベンチャーゲーム。三人称視点で、フィールド内のキャラクターに間接的な指示を与えるというゲームシステム。「非力でか弱い主人公」という設定を活かし、ホラー映画さながらの「逃げ惑うキャラクターを鑑賞者の視点で見守るもどかしさ」を演出するとともに、ゲーム上の恐怖演出として成立させた点に大きな独自性がある。

クロックタワー

ヒューマン(1995発売)

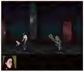


第2位

恐怖のシザーマンの殺人ハサミをかわして館から脱出せよ!

映画的視点という"妙"





カルト的人気のイタリアのホラー映画『フェノミナ』(ダリオ・アルジェント監督作)をモチーフとしている。

という感情を呼び起こす表現ができるようになった。

中でも、サウンドノベルというジャンルを生み出したチュンソフト(現スパイク・チュンソフト)の存在は大きい。『弟切草』では、森林や館などが描かれた一枚の背景の上に、文字が表示されているだけなのに、あたかも自分がそこにいるような臨場感に包まれた。その後に出された『かまいたちの夜』はさらに深化し、作り込まれたシナリオと多岐にわたる選択肢でユーザーを魅了。他メーカーもサウンドノベルに乗り出す契機となった。

『クロックタワー』は「ホラー映画の視聴者」という独特な視点から恐怖感を煽るという斬新なゲームで、その後シリーズ化もされるが、いまだにこの『1』が根強い人気で、ネットにはプレイ動画が多数あげられている。

なおこのランキングでは、『クロックタワー』を除いてサウンドノベルが占めてしまったが、『ラプラスの魔』や『ノスフェラトゥ』といったホラーテイストのアクションやRPGもリリースされている。



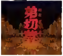
第3位

弟切草

チュンソフト（1992年発売）

サウンドノベルというジャンルを開拓した記念すべき処女作

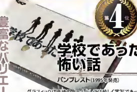
この作品のヒットによって、後に「かまいたちの夜」や「街」「428」などの傑作サウンドノベルが生まれる。





脚本家・長坂秀佳を脚本・監修に起用

チュンソフトの自社ブランドの処女作であると同時に、同社が打ち立てたサウンドノベルシリーズ初作品。ドライブ中事故を起こし、古びた洋館にたどり着いた主人公とその恋人が館の中で様々な体験をする。選んだ選択肢によってストーリーや人物像が大きく変わるのが特徴。何種類ものエンディングがあり、繰り返しプレイしてクリアすることで新たな展開を見ることができる。密室の雰囲気を盛り上げる音楽や映像が恐怖を誘う。



第4位

学校であった怖い話

バンプレスト（1995年発売）

豊富なバリエーションで恐怖が増す、語って聞かせてもらう短編ホラー

グラフィックは当時のゲームとしては珍しく実写であったが、登場人物を演じているのは開発スタッフたちである。





豊富なシナリオがお得感を与えた

高校の新聞部に所属している主人公が、部室に集められた7人の語り手から怖い話を聞くストーリー（なお、7人目がこない間に話が始まる）。従来のサウンドノベルとは一線を画す「短編集」という形を取っており、好きな順番で怪談を聞くことができるが、誰をどの順番に聞いたかによって物語の展開が変わる。特定の条件を満たさないと聞くことのできない「隠しシナリオ」も用意されており、シナリオのバリエーションはかなりの豊富さだった。



第5位

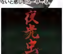
夜行虫

アテナ（1995年発売）

チュンソフト以外のメーカーが出した初のサウンドノベル

良作であることは間違いないが、スムーズに進めると20分程度で終わってしまうため物足りないと感じるユーザーも。





逃げ場のない船内で殺人鬼と対峙する恐怖

陸を離れて航海に出た貨物船の船長を主人公としたサウンドノベル。いつもと変わらない船旅のはずが、船内で次々と惨劇が起きていく。海の上なので、殺人鬼から絶対に逃げられないという点が恐怖を倍増させる。またこのゲームでは、どんな人物かゲーム側でイメージを固定させないために、登場人物の「人物のシルエットが表示されない」という設定を取っている。なお、シナリオを脚本家の白石マミ、BGMを後藤次利が手がけている。



第6位

月面のアヌビス

イマジニア（1995年発売）

ボリューム感もたっぷり当時珍しいSFサウンドノベル

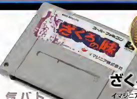
同社から同日に発売された「ざくろの味」と姉妹品的な関係にあり、本作中にも「ざくろの味」という単語が登場する





スーファミ後期発売ゆえ知名度は低いが…

月面に作られた研究所を舞台とするSFサウンドノベル。日本人として初めて月面研究所に滞在することになった宇宙飛行士の啓介と香織にいくつもの事件が巻き起こるというストーリー。隠し設定として主人公に「性格」という概念があったり、リアルタイムの時間制限があるシナリオが存在するなど斬新な設定も散りばめられている。ゲームのボリューム感も申し分なく、知名度は低いが良質なサウンドノベルホラーである。



第7位

ざくろの味

イマジニア（1995年発売）

トラウマ物のバッドエンドに気分はダークに

当時ソフトは1本1万円越え。2本同時発売と言われてもなかなか両方手を出すのは難しかった。





何度も死にながら良エンドにたどり着け

大地震によって、地下に埋没してしまったビルに取り残された主人公の脱出劇。当時のノベルゲームで達成度表示があるのは貴重だったという評価がある一方、誤字脱字がやたらと多いという批判もあった。また、メインシナリオのバッドエンドは後味が悪いものばかりで、少年時代にやっていたらトラウマになりそうなものも。なお、同社から同日に発売された『月面のアヌビス』と姉妹品的な関係にあるが、世界観や登場人物にはつながりはない。



第8位

魔女たちの眠り

パック・イン・ビデオ（1995年発売）

冒頭でヒロイン焼死!? 赤川次郎の名作がサウンドノベル化

登場したキャラクターが登録される「登場人物表」というものをコンプリートすると、隠し要素の「完結編」を読むことができる。





原作ファンなら一度はプレイを

原作は赤川次郎の『魔女たちのたそがれ』と『魔女たちの長い眠り』。平凡なサラリーマンである主人公のもとに幼馴染から、謎の電話がかかってくる。主人公がその幼馴染が教師をしていたという山奥の村へ訪れると事件が巻き起こる。ストーリーは序盤で幼馴染が焼死するか失踪するかの2通り、村に着いた頃にお種婆さんに会うか会わないかの2通りの計4ストーリーに分岐する。つまり、2分の1の確率でヒロインがいきなり死んでしまうのだ。



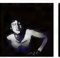
第9位

晦―つきこもり―

バンプレスト（1996年発売）

プレイの価値あり! スーファミ末期に登場した名作サウンドノベル

本作の主人公は女性であるが、当時のサウンドノベルではかなり珍しかった。





シナリオはよりバラエティー豊かに!

六人の語り部の中から二話ずつ怖い話を聞き、全員聞き終えた後の七人目（七話目）の話を無事聞き終えることが目的という、前回好評だった同社制作『学校であった怖い話』と同じ作り。違いは、選択肢とバッドエンドが増えたこと。また、話の舞台が建物一箇所以外に及ぶことで、シナリオはよりバラエティ豊かになった。良質のサウンドノベルといえるが、スーファミ末期の96年発売ということもあり、埋もれた名作となってしまった。



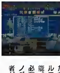
第10位

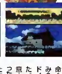
サウンドノベルツクール

アスキー（1996年発売）

『かまいたち』を超えるゲームを自分で作れた! 「アスキーツクールシリーズ」

サテラビュー対応で、衛星データ放送を介して新しい素材をダウンロードすることができた。





最高のホラーを自ら作って遊べる!

「RPGツクール」と同じ、「アスキーツクールシリーズ」の1つとして発売された。様々な命令、画像、音楽や効果音を組み合わせてオリジナルのサウンドノベルを制作することができた。画像、音楽はあらかじめ用意されたもののほか、自分で作ったものも使用できる。『かまいたちの夜』のように人物像をシルエットで表示することも可能。作るゲームはホラーである必要はないが、やはりサウンドノベルといえばホラーを作った者が多かったようだ。

歴代プレミアゲームRANKINGランキング10

なつかしのスーファミソフトを振り返る!

自宅にあったらすごい!? 数多く発売されたスーファミソフトの中でも、希少性から高値で取引されているゲームがある。高価な順にランキング化して紹介していこう。なお、本作は任天堂公認の市販作品に限って選んでいる。



第1位



レンダリングレンジャーR2

ヴァージン・インタラクティブエンターテインメント
(1995年発売)

POINT!
外国人のコレクターが増えてレトロゲームの価格は年々上がっているぞ!



ファミコン芸人 フジタさん

質高いアクション&シューティング





美しいグラフィックと操作性で、後期のスーファミでなければ大ヒットを記録してもおかしくなかった。

一概にプレミアソフトと言っても、非売品ではない市販されたもので、ここまで高騰しているのは、他機種を見ても珍しい。それだけ中身も評価されているということだ。ちなみに、発売時の定価は10,800円。

プレミアゲームランキング

1位
レンダリング・レンジャーR2

2位
アイアンコマンドー 鋼鉄の戦士

3位
マジカルポップン

- 4位 魔獣王
- 5位 アンダーカバーコップ
- 6位 ワイルドガンズ
- 7位 美食戦隊薔薇野郎
- 8位 少年忍者サスケ
- 9位 マイティモーフィンパワーレンジャー
- 10位 であえ殿様あっぱれ一番

外国人コレクター参入でレトロゲーム市場は高騰化

世界一のプレミアソフトといえば、1千万以上の価格をつけた大会景品用のファミコンソフトがあるが、スーファミのソフトにも現在プレミアがついているソフトがいくつもある。

ここでは市販されたソフトにの

箱付きで20万円超！名作ゲームにしてレアの代表的ソフト

外国人が買い漁って価格が急騰中

箱付き20万円、カセットのみ7～8万円で取引されている。

スーファミ後期発売の名作アクション&シューティングゲームで、グラフィックは美しく、操作性も非常に良い。であるのに、プレステの勢いに飲まれて販売本数が少なかった。海外のクリエーター作で、日本のみ販売という珍しいパターンということもあり、価格の高騰が著しいソフトでもある。非売品以外でレア度が非常に高いソフトの代表格として名高い。





埋もれた作品にしておくのは勿体ないクオリティ。
海外で特に評価が見直されている。

爽快感があるアクション作

箱付き10万円、カセットのみ2～3万円で取引されている。

ファミコン後期の1995年に販売元ポッポ、開発元アークドゾーンという、かなりのゲーマーでも聞いたことがないメーカーから発売された。このポッポというメーカー、調べられる限り、この作品以外に聞いたこともない謎の会社。本作はベルトスクロールアクションで、バラエティーに富んだステージ展開が特徴。かなり爽快感のあるゲームで中身は良作といえる作品だ。



アイアンコマンドー
鋼鉄の戦士

ポッポ（1995年発売）

箱付きで10万円超も! 謎のメーカーが販売! スーファミ後期の激レア作

是非ともプレイしたいゲーム





飽きさせない創意工夫を感じるゲームである。

み触れていくが、プレミアがつく要因といえば、まず一番には希少性だ。世の中に出回っているソフトの数が少なければ少ないほどプレミアがつく可能性が高い。これはプレステなどの新機種に押されて勢いを失いつつあったスーファミ後期の作品に多い。

また、数だけ少なくても中身がクソゲーでは、やはりそこまで大きな需要には結びつかず、「今でもプレイしてみたい」と思わせるクオリティーの高さも無視できない。それに合わせて保存状態も重要だ。スーファミが現役だった当時、まだゲームソフトを〝資産〟としてキレイに保管しておくという意識がユーザーの中に希薄だったため、保存状態によって価格は大きく違ってくる。

近年、むしろ海外で、日本のレトロゲームは評価されていて、ソフトを買うためだけに来日するコレクターたちも急増している状況。浮世絵と同じように、日本人が自分たちの作ってきたモノの価値に気が付いていないうちに、レトロゲームの価格は年々上がっているのである。

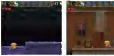
第3位 マジカルポップン



パック・イン・ビデオ（1995年発売）

ロリ萌えキャラなのにあの故・飯島愛がボイス担当！

今聞くと、切なさも感じる。本当の飯島愛はピュアだったのかも。



ゲーム自体には好評価の声が多数

箱付き10万円、カセットのみ2～3万円で取引されている。今は亡き元カリスマAV女優でタレントの飯島愛が主人公のキャラクターボイスを担当。全6ステージ構成からなるスタンダードな横スクロールアクションで、操作性は抜群に良かった。ただ、主人公は、ロリ萌え系の美少女であり、なぜ棒読みでハスキーな飯島愛の声だったのか、当時から批判の声が上がっていた。われわれには窺い知れない大人の事情があったのかもしれない。

第4位 魔獣王



KSS（1995年発売）

飛び散る鮮血！毒々しいスプラッター演出の暗黒アクション！

おどろおどろしい演出が光る大人のゲームだ。



大人になってからプレイしたいかも

箱付き10万円、カセットのみ2～3万円で取引されている。こちらも後期に発売されたアクションゲームで、「後期の名作は高騰する」という定説よろしく、当初からプレミア感があった。難易度は高めだが、操作性の良い良作だ。

毒々しいキャラや風景が多く、鮮血が飛び散ったり、敵の女妖精の肉を食べて回復するなどといった、かなりグロいグラフィックがあるところ。小さな子供時代にやったらトラウマになっていたかも。

第5位 アンダーカバーコップス



バリエ（1995年発売）

埋もれるには惜しい名作！ウィットに跳んだおバカ要素満載！

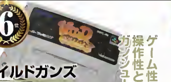
ゲームの難易度は高い。ただ、何度も繰り返してやりたくなるゲームであることは確か。



メタルスラッグはここから生まれた!?

箱付き7～8万円、カセットのみ2～3万円で取引されている。人気アーケードからの移植ながら、メーカーの都合で発売時期が遅れてしまい、埋もれてしまった名作。ファイナルファイト風のベルトスクロールアクションだが、気の利いたおバカ要素が満載。冷凍マグロを武器にしたり、ひよこを食べて「デリシャス」と言ったり、ウィットに聞いて富んでいる。敵キャラもいいようにイカれているのも面白い。このゲームのスタッフ陣が、後にメタルスラッグシリーズを作ることに。

第6位 ワイルドガンズ



ナツメ（1994年発売）

ゲーム性、サウンドに操作性と言うことなしのガンシューティング

まさかの続編が今年発売。プレミア度はますます上がるかも。



プレステだったら爆発的に売れていた？

箱付き7～8万円、カセットのみ2万円程度で取引されている。中期の名作だが、ジャンルは珍しい3Dガンシューティング。地主の娘アニーと彼女に雇われた賞金稼ぎクリントを操作し、アニーの両親の仇であるキッド一味と戦う。敵として大小問わずメカ・ロボットの類が多数登場し、その完成度の高さは特筆に値する。

なお、本年秋に続編である『ワイルドガンズ・リローデッド』がプレステ4で発売予定だ。

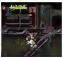
第7位 美食（くるめ）戦隊 薔薇野郎



ヴァージンインタラクティブエンターテインメント（1995年発売）

バカゲーながら良ゲー!! 一見の価値アリのプレミアソフト！

「超兄貴」のスタッフが手掛けたといえば、うなづける演出の数々。

無意味なことにこだわる遊び心

箱付き6～7万円、カセットのみ1～2万円程度で取引されている。いわゆるベルトスクロールアクションゲームだが、開発を『超兄貴』シリーズなどを手掛けたWINDSが担当し、発売早々に、バカゲーとして紹介され話題となった。特異な世界観や荒唐無稽なキャラクター、「ポージング」などの意味のないアクションなどが有名。ソフトに封入されていたアンケートハガキの質問項目である「購入のきっかけ」の選択肢の一番目が「間違えた」であったことは知る人ぞ知る。

第8位 少年忍者サスケ



サンソフト（1994年発売）

サンソフトが仕掛けたギャグ調のストーリーとスピーディなアクション！

ゲームの始めに2つのモードを選ぶ事ができる。単純に遊びたい時は「あくしょん」、じっくり遊びたい時は「くえすと」だ。




気軽に楽しめる演出と操作性

箱付き6～7万円、カセットのみ1～2万円程度で取引されている。『がんばれゴエモン』風のアクションゲームで、グラフィックや演出やコメントなど、オープニングからバカ要素がたっぷり。さらわれたお姫様を助け出すのが目的だが、主人公を、「忍者」と「母の形見の消化器を背負った坊主」を選ぶことができる。

やはり、スーファミ後期の作品でプレミア化しているが、サンソフトファンなら一度は遊んでおきたい。

第9位 マイティ・モーフィン パワーレンジャー



ナツメ（1995年発売）

BGMに操作性グラフィックも高レベル ナツメのアクション

スーファミ後半の発売の良作アクションとなれば、例に漏れず高騰化。

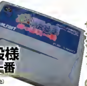



安定感のあるアクションゲーム

箱付き6～7万円、カセットのみ1～2万円程度で取引されている。これもファイナルファイト風の、シンプルな横アクションだが、スーファミ後期の発売で、さらに原作が海外のテレビモノ（ただし、日本の特撮「恐竜戦隊ジュウレンジャー」のリメイク）ということで、当時あまり出回らなかったため、プレミア化。

ゲーム自体は、アクションで安定感のナツメの制作なので、単調感はあるものの、良クオリティにできあがっている。

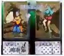
第10位 であえ殿様 あっぱれ一番



サンソフト（1995年発売）

バカゲーであってクソゲーにあらず サンソフトの隠れた名作！

タイトルからしてゲームソフトに思えない。売る気はあるのか、メーカーの会議がどんなものだったのか気になる。




くだらないけど楽しめるアクション

箱付き5～6万円、カセットのみ1万円程度で取引されている。サンソフト開発のアクションゲームで、『美食戦隊薔薇野郎』と並ぶスーファミバカゲーの代表である。オープニングから、あっぱれとボンジュールのボイスが連呼するアクションゲーム。で、殿様が日本で相撲取りと戦ったり、果ては宇宙人と戦ったり。薔薇野郎のようにボージングがあったり。しかし、バカゲーといってもクソゲーにあらず。やり始めたら、面白くて止まらない作品だ。

規制をかいくぐって描かれたお色気シーン!
伝説のエロの限界に挑んだスーファミソフト

スーファミのソフトは、任天堂の審査と許可を得て発売されたため、正規流通品には18禁のいわゆる「エロゲー」は存在しない。そんな限られた条件の中で、各メーカーが苦心してエロ描写に挑んだソフトを一挙紹介しよう!

サービスカット満載のキャラゲー!







アクション

『鬼神童子 ZENKI 烈闘雷伝』(95年 ハドソン)

『月刊少年ジャンプ』で連載されていた同タイトルが原作のアクションゲーム。全5ステージの2Dアクションで、ステージ数は少ないものの、各ステージは比較的長め。全ステージに中ボスが控えており、簡単には次のステージに進めない。アクションゲームとして楽しめるのはもちろんだが、ヒロインの役小明(えんのちあき)のサービスカットが楽しめるのも魅力である。小明が「我、解くる、鬼神の呪縛! 秘呪の刃にて、封呪を断つ! 破呪! ヴァジュラオン アーク!」と叫ぶと、風圧で衣装がめくれあがり、下着が丸見えになる。原作でのサービスカットがゲームでも再現されていて、ファンを喜ばせてくれた。

さゆりちゃんのストリップで昇天!



アクション

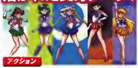
『がんばれゴエモン ゆき姫救出絵巻』(91年 コナミ)

コナミの人気アクションゲーム『がんばれゴエモン』のSFC版シリーズ第1作目。全9ステージからなり、ステージごとに町エリアや拠点エリアがあり、バラエティ豊かな仕掛けが待ち受ける。純和風グラフィックや、旅情豊かな日本横断の旅に彩りを添える和の情緒と日本各地の特色を表現した和のサウンドが魅力だ。独特の世界観をもつゲームで、江戸時代なのに遊園地があったり、温泉では男湯か女湯かを選べるようになっている。そして最もインパクトがあるのが、ステージ6の見せ物小屋。「さゆりちゃんSHOW」というストリップショーが行われ、ほぼ貸し切り状態で鑑賞できるのだ。





原作に忠実に描かれた変身シーン!



アクション

『美少女戦士セーラームーン』(93年 エンジェル)

同タイトルの大ヒット漫画が原作のベルトスクロールアクションゲーム。セーラームーン、セーラーマーキュリー、セーラーマーズ、セーラージュピター、セーラーヴィーナスの5人の中から1人を選んでプレイ。全5ステージから成り、横スクロールで必殺技を駆使しながら次々に現れる敵を倒していく。そして、楽しみなのが美少女戦士たちの変身シーンだ。原作同様に、スレンダーなボディラインがはっきりと見てとれる。ちなみに、続編『美少女戦士 セーラームーンR』(93年)の変身シーンでは、ボディラインがほとんどわからないシルエットに変更され、エロさが激減。変身シーンのエロさだけでいえば、本作がベストである。

巨乳の女性店員に目が釘付け!



パチンコ

『必殺パチンココレクション3』(95年 サンソフト)

必殺パチコレシリーズの第3弾で、パチンコメーカー・大一商会の実在機「ダンスダンス」など、全部で5種類がプレイできる。パチンコ台を研究する攻略モード、10万クレジットを元手に3ヶ月でどれだけ資金を増やせるかを試す実践モードがあり、ホールの興奮をリアルに体験できるパチンコファン向けのソフトだ。パチンコだけでなく、登場する女の子のクオリティが高いのも魅力。店に入ると、巨乳の店員さんが胸をやたら揺らしながら接客してくるので、思わず目が釘付けに。また、デジパチ台の「ダンスダンス2」では、リーチがかかると液晶画面中央で踊るレミちゃん(レオタードの女の子)のダンスを楽しめる。

対戦よりもエロポーズを日々鍛錬!



格ゲー

『ストリートファイターII』(91年 カプコン)

87年に開発された対戦型格闘ゲーム『ストリートファイター』の続編。格ゲーにおける金字塔とも呼べるソフトである。ルールは非常にシンプルで、8人のキャラクターから1人を選択し、残りのキャラを倒しボスキャラとの闘いに挑む。唯一の女性キャラである春麗(チュンリー)は、攻撃力では他キャラに劣るものの、ビジュアル面での人気はズバ抜けて高い。チャイナドレス風の服で戦う中国代表の刑事という設定で、鍛えあげられた脚線美が特徴だ。足技を出した瞬間や倒れる瞬間に下着がはっきり見えるため、いろんなポーズで一時停止してパンチラを楽しんだ男性ユーザーが多数確認されている。

お色気要素がさらにパワーアップ!



『極上パロディウス ～過去の栄光を求めて～』(94年 コナミ)

シューティング

『パロディウスだ!』シリーズ3作目。ステージ演出やプレイヤーキャラが大幅に増え、愉快な敵キャラもパワーアップしている。これまでなかった乱入ステージや超難解ステージが追加され、より一層やりこみ要素が増えた。見どころは、2面ボスの巨大人魚イライザ。高笑いしながら「お～ほほほほほっ!」の文字で攻撃してくるので反撃すると、「ア～ン♥」とセクシーボイスで悶える。また、ジュリアナ東京を彷彿とさせるディスコの7面も見どころ。クラブミュージック風にイケイケなノリにアレンジされたドヴォルザークの曲が流れる中、中ボスとして、ちちびんたリカが超巨大化して再登場。天井や地面を崩壊させながら進む姿は圧巻である。

強すぎるセクシーなボスに悪戦苦闘!



シューティング

『パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～』(92年 コナミ)

コナミの代表作とも言える、遊び心満載のシューティングゲーム。シューティングゲームとしての要素はもちろん、お色気要素が多いことも魅力のソフトである。まず、一つ目の見どころは、2面中ボスの「ちちびんたリカ」。リオのカーニバルのような露出度の高い衣装の美女で、がに股の横歩きで迫ってくる。倒すことができないので、股の下を潜ってやり過ごすしかない。もう一つの見どころは、7面ボスの「ハニーみかよ」。裸でベッドに横たわった姿勢の金髪美女で、胸元の谷間がとってもセクシー。手の平から大量の泡を吹いて攻撃してくるのだが、こちらがショットを撃ち込むと「ア～ン♥」と悶えるから楽しい。

女湯イベントで"発射"オーライ!?





ボードゲーム

『桃太郎電鉄』シリーズ(ハドソン)

言わずと知れた、鉄道会社の運営をモチーフにしたボードゲーム形式のゲーム。ハドソンの人気タイトルの一つで、SFC版は、『スーパー桃太郎電鉄Ⅱ』(92年)、『スーパー桃太郎電鉄Ⅲ』(94年)、『スーパー桃太郎電鉄DX』(95年)、『桃太郎電鉄HAPPY』(96年)の4本が発売されている。桃鉄シリーズにおいて定番となっているのが、女湯を覗けるイベントである。あくまでゲーム本編とは関係ないおまけイベント的な要素で、SFC版でも堪能できる。ある一定の条件を満たせば発生するイベントなのだが、シリーズを追うごとに条件が複雑になっている。それでも、女湯見たさに執念で攻略したプレイヤーは多いことだろう。

エッチなサバイバルライフが楽しい!



『無人島物語』(96年 ケイエスエス)

シミュレーション

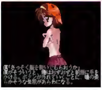
飛行機事故によって無人島に漂着した主人公たちが、食料や物資を確保しつつ、仲間と力を合わせて無事に帰還することを目的としたサバイバルライフ・シミュレーションゲームである。ゲームの進め方によって、グッドエンディングとバッドエンディングがあり、やや難易度は高い。女性キャラの萌え要素がゲーム中の息抜きになっている『無人島物語』シリーズ。エロ描写の規制があるSFC版の本作では、ヌードイベントは着衣に変更され、下半身は見えないように配慮されている。それでも、スーファミソフトとしてはかなり際どいエロ描写と言えるのではないだろうか。

任天堂非公認のアダルトソフト!









アダルト

『SM調教師 瞳』シリーズ(西武企画)

94年から97年頃にかけて、計6本発売されたSFC版のアダルトゲーム。もちろん、任天堂非公認のソフトである。タイトル通り、女の子を調教し、恥辱の限りを尽くすというとんでもない内容である。エロ描写はもちろん、残酷描写も非常に多く、他の非公認ソフトとは一線を画している。このシリーズは、正規ライセンスソフトではないため、正規流通品のROMカセットを再利用しているのが特徴。再利用されたカセットとして有名なのが、『ジーコサッカー』(94年 エレクトロニック・アーツ・ビクター)で、『SM調教師 瞳』のラベルをよく見ると、本来のラベルが透けて見えた。また、パッケージには「SUPER FAMICO」と表記され、任天堂に訴えられないように細工を施していた。

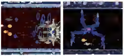
スーファミだから実現できた！ アーケードゲーム移植作12選

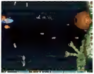
ファミコン時代にもたくさんのアーケードゲームの移植作が登場したが、「劣化移植」と呼ばれるものも多かった。しかしスーファミでは一気にアーケードに近づき、ゲーセンの迫力に迫るアーケード移植作が多数登場した。ぜひ遊んでおきたいスーファミのアーケード移植作を紹介しよう！

グラディウスⅢ

（コナミ）









マニアからライト層へ新たに生まれ変わったシューティングの傑作

スーファミ初期にリリースされたアーケード版『グラディウスⅢ 伝説から神話へ』の移植作。当時シューティングの最高峰として人気を誇っていた『グラディウス』シリーズだが、『Ⅲ』は難易度の高さ故に一部のマニア以外は早い段階で離れてしまった。その反省を生かし、スーファミ版は難易度が下げられ、プレイしやすく調整された。また、ファミコン版『グラディウス』シリーズにあったように、ステージ構成の変更やアレンジも加えられている。これらの調整や改良によって『グラディウスⅢ』は新たに生まれ変わり、低年齢層の多いスーファミユーザーに受け入れられ、そういった層に対して『グラディウス』シリーズの面白さや魅力を伝えるのに大きく貢献した。当時、スーファミ版『グラディウスⅢ』でシューティングの洗礼を受けた方も多いことだろう。アーケード版の存在を知った上で今でも遊びたい移植作だ。

ファイナルファイト

（カプコン）





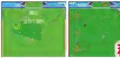


アーケードでの大人気のベルトスクロールアクションが移植

アーケードで大ヒットしていたベルトスクロールアクションの移植作。元々アーケード版は『ストリートファイター』の続編として開発されていた。アーケード版では２人同時プレイでコンティニューをしながら遊ぶプレイヤーも多く見られたので、お金を気にせずプレイできるスーファミ版は多くのユーザーに歓迎されての登場となった。画面内に同時に登場する敵キャラこそ少なくなったものの、アーケード版に近いプレイ感覚は好評だった。ただ２人同時プレイができず、アーケード版で使えた３キャラのうちガイだけが使用キャラから外れるという残念な変更もあった。しかし、後に『ファイナルファイト ガイ』というタイトルでコーディの代わりにガイが使用できるソフトもリリースされた。『ファイナルファイト』はスーファミ版で更なる人気を獲得し、続編の『ファイナルファイト２』はスーファミ版のみでリリースされた。

リブルラブル
（ナムコ）



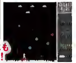


レバー２本でリブルとラブルを操作し、敵キャラクターを囲んで捕獲（通称バシシ）していく独特な操作方法とルールのアクションゲーム。アーケード版は1983年にリリースされ、その後ファミコン版への移植も検討されていたが、囲んだ部分を塗りつぶす仕様がスプライト機能の乏しいファミコンでは再現できず、幻に終わった。しかしファミコン版のサウンドだけは作られ、その音源が『ナムコット・ゲーム・ア・ラ・モード』に収録された。誰もが移植をあきらめていた本作だが、アーケード版登場から11年後の1994年に待望のスーパーファミ版がリリースされ、アーケードファンを喜ばせた。ファミコンで絶たれた希望を、スーパーファミが実現した一作だった。

ファミコンでは実現できなかった移植をスーファミが実現

ギャラクシーウォーズ
（イマジニア）





『ゲームセンターあらし』にも登場したアーケードゲーム！

オリジナルは1979年にリリースされたアーケード版。自機のミサイルを発射させて誘導し、隕石を避けながら画面上部のUFOに当てることが目的。スーファミ版は1995年にリリースされ、アーケード版を移植した『オリジナルモード』に加えてリメイク版『ネオモード』も搭載。『ゲームセンターあらし』劇中では本作の攻略をきっかけに"炎のコマ"が誕生したこともあり、ネオモードでは"炎のコマ"が使用できる。

コズモギャング・ザ・ビデオ
（ナムコ）





80年代テイストのゲームを90年代仕様で再現！

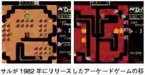
ナムコの『ギャラクシアン』や『ギャラガ』を踏襲したシステムに、エレメカ『コズモギャングズ』のキャラと世界観を組み合わせたアーケードゲームの移植版。敵を倒すことでパワーアップアイテムが入手できたり、画面端でレバーを入れっぱなしにすると自機の横幅が細くなって被弾しにくくなるなど、『ギャラクシアン』シリーズの進化した仕様が見られる。コミカルなキャラとシンプルなルールがスーファミユーザーに受け入れられた。

Mr.Do!
（イマジニア）

10年以上の時を越え、赤いピエロのMr.Do!がスーファミに降臨！







ユニバーサルが1982年にリリースしたアーケードゲームの移植作。赤いピエロの格好をした『Mr.Do!』を操作する固定画面のアクションゲーム。画面内を掘り進めることができる道の存在や、敵にリンゴを落としてまとめてつぶすといった仕様は『ディグダグ』に似ているが、EXTRAモンスターの存在、リンゴは１段落とすだけでは消えずに再度利用できる、ステージクリアの方法が４種類あるなど、オリジナリティあるアイデアが多数盛り込まれている。1995年にレトロタイトルの移植が盛んな最中でスーファミに移植され、80年代前半のゲーセンに生きた世代を驚かせた。アーケード版ではシリーズが４作リリースされているが、初代は特に人気作だ。

キャメルトライ

(タイトー)





背景をぐりぐり回して ボールをゴールへ導こう！

パドルコントローラーを使用し、背景全体を360度回転させることによってボールをゴールへ導くのが目的のアーケードゲーム移植作。シンプルな操作とルール、そして大胆なアイデアで人気作となった。スーファミはハードで回転機能を持っていたため、本作をほぼ忠実に移植することができた。更に通常とは逆に画面上に向けて重力が存在するステージなど、アーケード版にはなかったオリジナルステージも追加されていた。

サイバリオン

(東芝EMI)





自機は炎を吐く黄金の竜！ BGMは全曲リニューアル

自機か竜で豪快な炎を吐く攻撃を駆使しながら攻略する8方向任意スクロールのアクションゲームの移植作。アーケード版では竜を操作する際にトラックボールを使うという独特な操作が必要だったが、スーファミ版は十字キーでの操作へと変更になった。クリア状況によって変化するストーリーやエンディングの種類が豊富なのも本作の特徴。また、スーファミ版のBGMはすぎやまこういち氏の監修で松尾早人氏が作・編曲を担当している。

ソニックウィングス

(ビデオシステム)





戦闘機モノのシューティングに キャラクター性を取り入れた

ビデオシステムが1992年にリリースした縦スクロールシューティングの移植作。アーケード版では縦画面だったが、スーファミ版は横画面になり、画面デザインの変更はあったものの、ゲーム性はアーケード版を忠実に再現していた。機体に乗るパイロットのキャラクター化やテンポのいい展開等もあり、アーケードでシリーズ化された。スーファミ版はBGMのリニューアルやボス戦だけのタイムアタックモードなどが追加になっている。

エリア88

(カプコン)





独自のアレンジが 加えられたスーファミ版

原作コミックに登場する風間真、ミッキー・サイモン、グレッグ・ゲイツの3人から自機を選択する横スクロールアーケードシューティングの移植作。スーファミ版では大幅なアレンジがされ、ゲーム中に機体の購入もすることができ、プレイ中に機体を変更することもできる。また、ステージ構成の変更やオリジナルステージの追加、自機ショットの火力の違いなど、プレイ感もアーケード版からはかなり異なる移植となった。

だるま道場

(DEN'Z)





だるま落としがモチーフ 人気のパズルゲーム

最後は1994年にアーケードでリリースされた、だるま落としをモチーフに取り入れたパズルゲームの移植作を紹介。プレイヤーを操作してコマを弾き、弾かれたコマが倉庫へと格納され、倉庫で同色のコマが3個並ぶと消すことができる。ステージが進むと並べるコマ数が増え、難易度が上がる。スーファミ版は横移動がオートになり、操作しやすくなった。親しみやすいキャラクターと日本の伝統工芸を取り入れたゲームが好評だった。

極上パロディウス

(コナミ)





使用キャラが追加になった スーファミ『パロディウス』第2弾！

1994年にアーケードでリリースされた横スクロールシューティングの移植作。『パロディウス』シリーズとしては3作目で、スーファミでは『パロディウスだ！』に続いて2作目。今作でもゲーム業界のパロディネタやギャグネタが多く取り入れられていた。スーファミ版では2P同時プレイが不可になったが、使用キャラにゴエモン、ウパ、ドラキュラくんが追加になり、プレイ感もアーケード版を忠実に再現した好移植となった。

スーファミだけで遊べた！ 人気アーケードのオリジナル作

ファミコン世代以降、アーケードゲームとして登場した作品の続編や新作が、必ずしもアーケードで出るとは限らなかった。スーファミにも多数のアーケードゲームを元にしたオリジナル新作や続編が登場したが、そのどれもがアーケードマニアをうならせる高い完成度を誇っていたのだ。今からでも遊びたい、スーファミオリジナルのアーケードゲームの続編や新作を紹介しよう！

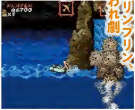
超魔界村

（カプコン）

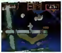
プリンセス・プリンプリン、3度目のさらわれ劇









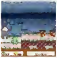


アーケードで大ヒットしたアクションゲーム『魔界村』シリーズ第３弾は、スーファミオリジナルとして 1991 年にリリースされた。魔界の手先にプリンセス・プリンプリンがさらわれ、アーサーが三度目となる魔界へ向かうというストーリー。槍、短剣、たいまつといったシリーズお馴染みの武器を使い、墓場や幽霊船などのステージを進んでいく。前作の『大魔界村』から追加された上撃ちと下撃ちは廃止され、新たに２段ジャンプが追加になったことで、よりアクロバティックなジャンプアクションが要求されるギミックが取り入れられた。難易度も過去２作に劣らず高く、全２周クリアしないと真のエンディングにたどり着かないという、シリーズのお約束も踏襲。本作をプレイしたいがためにスーファミ本体購入に踏み切ったアーケードマニアも続出し、その後のスーファミへのアーケード関連作のリリースに影響を与えたことは間違いない。

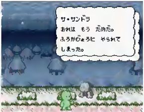
サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い

（ナムコ）









サンドラが初の主役の座に！ ワルキューレも最後にちょっと出るよ

サンドランド

ファミコンでリリースされた１作目『ワルキューレの冒険 時の鍵伝説』、アーケードでリリースされた２作目の『ワルキューレの伝説』に続く、ナムコの「ワルキューレ」シリーズ３作目が本作。ストーリーは『ワルキューレの冒険』よりも前の話で、本作の主人公サンドラがワルキューレに出会うまでの前日譚。ゲーム途中でシナリオの分岐があり、ワルキューレに出会うエンディング以外は全てバッドエンディングになる。また、本作は通常の移動＆ジャンプの他に、高くジャンプできるハイジャンプ、ダッシュするように高速で距離を移動するステップジャンプ、そして敵に体当たりで攻撃することができるきりもみアタックの３種が存在し、これらのジャンプアクションを駆使しながらステージを進むのだが、一瞬のミスが命取りになるほどに難易度が高く、かわいいグラフィックながらゲーマー泣かせなアクションゲームになっている。

奇々怪界 謎の黒マント

（ナツメ）

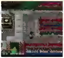
さらわれた七福神を巫女の小夜ちゃんが助けにいくストーリーで人気を博したアーケードゲーム『奇々怪界』。キャラクターの人気も相まって常に新作の登場を期待されていたタイトルだったが、満を持して登場したのがスーファミ版の本作である。シリーズ３作目にあたり、ストーリーはアーケード版の続きになっている。開発は骨のあるアクションゲームを制作するのが得意なナツメが行っており、その例に漏れず本作も難易度が高めである。従来の攻撃方法である、お札とお払い棒の他に本作ではスライディングや相棒の魔奴化と連想したスピンアタックなどのテクニックが追加になった。本作の続編『奇々怪界－月夜草子』もスーファミでリリースされている。











巫女の小夜ちゃんがスーファミでも大活躍！

Pop'n ツインビー

（コナミ）





あれから20年以上が過ぎ それでも"合言葉はBee!"

アーケードで２作品出ていたシューティングゲーム『ツインビー』シリーズ初のスーファミタイトルが本作。アーケード版の『出たな！ツインビー』の要素を一部取り入れているが、完全なオリジナルタイトルである。ベルの色が変わった状態で数発撃っても色を維持できるなど、それまでのシリーズ作品と比べてかなり優しい作りになっている。ほんわかポップな楽曲とパステルカラーのグラフィックがマッチし、何度も遊びたくなる１作だ。

R-TYPE Ⅲ

（アイレム）





『R-TYPE』よ、お前も アーケードから去るのか……

アーケードで熱狂を生んだ初代『R-TYPE』、そしてその続編の『R-TYPE Ⅱ』、外伝にあたる『R-TYPE LEO』と、シリーズ３作がアーケードでリリースされていた『R-TYPE』のナンバリング最新作となる『Ⅲ』はスーファミオリジナルタイトルとして登場した。フォースや各種レーザーなど、シリーズでお馴染みとなった武器の登場や、知らないと一発で死ねる覚えゲー要素など、まさに正当な『R-TYPE』シリーズを感じさせる１作に仕上がっている。

ザ・ブルークリスタルロッド

（ナムコ）





バビロニアンキャッスルサーガ 最終章はギルの運命を描いた物語

『ドルアーガの塔』に代表される『バビロニアンキャッスルサーガ』シリーズの最終章が本作で、アドベンチャーのシステムでリリースされた。カイと共にドルアーガの塔を脱出したところから始まり、ドルアーガより奪回したブルークリスタルロッドを天界へ返還するのが目的。ギルの行動によってストーリーが変化するマルチシナリオ、そして48種類のマルチエンディングを採用しており、文字通り48通りのギルの運命を描いた物語が収録されている。

初代熱血硬派くにおくん

（テクノスジャパン）





修学旅行でも暴れる！ 初代くにおくん登場

80年代の不良の世界をテーマにツッパリ兄ちゃん達の絶大な支持を受けたアーケード版『熱血硬派くにおくん』。その後はドッジボールに熱中したりと色々あったくにおくんが男気を取り戻したのが本作である。ジャンルはアクションRPGになり、修学旅行で来ていた大阪で、地元のヤンキーに連れ去られたひろしを救出しに行くストーリー。レベルが上がることでくにおくんが様々な技を覚え、それらを駆使して敵を倒す爽快さが魅力だ。

芸能界イチのゲーム通 VS MCU（キック・ザ・カン・クルー） 音楽業界イチのゲーマー



芸能界きってのゲームオタクと音楽業界きってのゲーム通がガチンコ対談！
プライベートでも親交が深い二人が語るファミコン愛とは!?

異色対談!? ファミコン芸人 フジタ

BOOM!
CRASH!

―― お二人は、プライベートでも遊び合う仲とのことですが、出会いのきっかけは？

MCU「4、5年前にCS放送でやっていた『ゲームレコードGP』という番組を見ていたときに、この人面白いな、と。それで僕のほうから連絡を取って。気さくに『今度遊びにきてください』と言ってくれたので、家まで遊びに行ったのがきっかけですね」

フジタ「結構、すぐに来てくれましたよね」

MCU「でも、部屋になかなか入れない（笑）。玄関に靴も置けない。入ったと思っても、廊下の床にもいっぱいソフトが転がっているからまともに歩けない。トイレに行きたいなと思っても、どかさないといけないから、なるべく我慢。映像では見たことがあっても、実際行ってみると凄さに驚きましたね」

フジタ「でも、その日はだいぶ長くいてくれましたよね」

MCU「明け方までいましたね。一通りのゲームやらせてもらって、『スパイ&スパイ』とか『ストⅡ』とか対戦ゲームもやらせてもらいました」

――『ストⅡ』はどちらが強かったですか？

MCU「ダントツにフジタ氏です。もう師匠ですね。昔、相当やってたのに、一度も勝てない（笑）。アーケードであれだけ金使ったのにって思いましたよ」

―― キャラは何を使ってたのでしょう？

MCU「僕はケンです。フジタ氏は一通りのキャラを使ってくるんですけど、どれにも勝てない」

フジタ「僕はファミコンに育てられた身ですからね。そりゃ強いですよ」

―― 定期的に一緒にゲームをなさっているのですか？

フジタ「僕がMCUさんの家に行くこともありますよ。一度申し訳ないなと思ったのは、ウチに呼んどいたのに僕がオーディション入っちゃって、一人でMCUさんに家にいてもらったことがあるんですよね」

MCU「『まさかの俺一人』状態でしたね。何時間か一人っきり。でも、ファミコンの『シャドウゲイト』やって、後半までいけて楽しかったですよ」

フジタ「有名な即死ゲーですよね。正解の選択肢以外はすべてみじめに死ぬっていうような」

MCU「クソゲー呼ばわりもされますけど、僕は名作だと思ってますよ。自由度が高くて凝ってて。だって、火をじゅうたんに使うと、じゅうたんを燃やしたり、火を自分に使うと、焼身自殺ができたりするんですよ。まずないですよね」

フジタ「一緒にいるときファミコンやることが多いですけど、スーファミで好きだったソフトといえば何かあります？」

MCU「『ストⅡ』はアーケードからの流れで相当やり込みましたね。あとは『弟切草』」

フジタ「チュンソフトのサウンドノベルですよね。僕と近いですね。『いたスト』はどうです？僕は誰よりもやったって自負があるくらいハマったゲームなんですけど」

MCU「『いたスト』はやってないんですよね。今度やってみます。それ以外だと、『アウターワールド』とか、『アクトレイザー』、『イース3』とかもハマりましたね。もちろん、定番のところで『ドラクエ』や『マリオカート』とかも好きでしたけどね。あと、そうだ『ファイプロ』（スーパーファイヤープロレスリング）が大好きで、昔わざわざ好きなレスラーの入場曲のCDを買ってきて、ゲームの入場のときにCDかけて、盛り上げてからプレイしたりしてましたよ」

フジタ「通ですねぇ。そういえば僕の家に来たときには、『魂斗羅』をやりましたよね。これは盛り上がりましたね」

p r o f i l e

ファミコン芸人 フジタ

1977年7月21日生まれ。東京都出身のピン芸人。2DKの部屋+5個の倉庫に、ゲームソフトを20000本以上持つ。またゲームの鑑定がプロ。ゲームショップで働いていた事もあり、ミュージアムに向けての古物商の免許も持っている。高橋名人や渡辺浩弐氏とも親交が深い。



ゲームの話になると途端に真剣な二人

p r o f i l e

MCU

1973年8月1日生まれ。東京都出身。1997年にKREVA LITTLEと共に「KICK THE CAN CREW」を結成。紅白出場を果たすなど日本のヒップホップ界をけん引する。2011年 LITTLEと共に「UL」を結成。音楽業界イチのゲーム通としても知られ、「EYESCREAM」（スペースシャワーネットワーク）でファミコンの連載を持つ。



フジタ氏の部屋で一緒にゲームで遊ぶ二人。しかし この部屋はヤバイ

――逆にスーファミで、つまらなかった、クソゲーだったって想い出ありますか？

フジタ「昔のソフトはアプリで100円とか200円とかじゃないですからね。5000円とか6000円とか出してクソだったってショックは大きかったですよね。ちなみに僕は、この本の企画で、『ジーコサッカー』、『摩訶摩訶』、『真・聖刻』、『餓狼伝説』、『北斗の拳6』、『ラブクエスト』、『UFO仮面ヤキソバン』あたりを上げました」

MCU「う〜ん、全然やってない（苦笑）。なんだろ？ ファミコンと違ってスーファミだとクソゲーって少ないイメージありますけど……一つあげるなら『ドラッケン』かな。とにかくすぐに死ぬし、動きはトロいし、何していいか分からなくて」

フジタ「元はフランスのゲームで名作という人もいるんですけどね。まあ難しいゲームなのは確かです。でも、クソゲーに限って妙にジャケットが良かったりしますよね」

MCU「そうそう。騙されて買っちゃってから後悔する。あと、『シムシティ』が苦手だったな。街づくりとか面白いのは分かるんだけど、電力会社なんか作らなくていいじゃん、ゲームなんだから、電線引いたり、水道管引いたりとかは飛ばしてよ！ って、ちょっとイライラしてダメでした」

フジタ「そのへんは分かりますね。ゲームのジャンルでいうと、MCUさんは何が好きですか？」

MCU「アクションとかRPGもちろん好きなんですけど、アドベンチャーが好きですね。『弟切草』だけじゃなく『かまいたちの夜』とか、あと、山村美紗シリーズとかも出れば全てやっていました」

フジタ「しかし、僕は親もいなくてゲームに育てられた身ですから、ゲームが何よりも大好きってのがあるんですけど、MCUさんはなんでゲームにそんなハマり続けてられるんでしょうか。結構、みんなどこかで止めたりしますけど」

MCU「そういわれるとわからないんですけど、まあ中二病なんですかね（笑）。ただ、ずっと好きだと、段々プレイするより見ているほうが楽しくもなっちゃうんですね。DVDとかゲーム実況とかも、ずっと見ちゃったり。今は、あ、1コ下の弟設定なんですけど、ニコ生もやったり。そうやってバリエーションつけているから、長く好きでいるのかも」

――ゲームはどんどん進化していますが、お二人はレトロゲームを高く評価しています。今のゲームと比べて昔のゲームの魅力はどんなところがありますか？

MCU「80、90年代ってのがすごいスキなんですよね。まずファミコンとか、フォルムがすごいカッコ良い。デザインも良いものが多いですね。あと、やっぱりゲームって、パッケージとかも含めて一つの作品だと思っているので、ダウンロードだと魅力が半減してしまう」

フジタ「昔は、今と違ってネットの口コミ情報見て買ったりできなかったから、ジャケ買いが基本。箱のセンスは本当に重要でしたよね」

MCU「それと、良ゲーだけじゃなくて、クソゲーの存在もある意味、また魅力だった。今のゲームでなかなかクソゲーってないですよね？ 狙ってないクソゲーってのがいっぱいあったのは愛すべきところではありますよね」

フジタ「わかります。『たけしの挑戦状』とか、狙った上でのクソゲーもありましたけど、いまだと誰かが開拓したジャンルやシステムに改良を加えてリリースするわけだから、クソゲーが少ないのは当然ですけど、昔は、ある意味で本気で新しいことに挑戦した上で失敗していたりする。もちろん、当時はバカ高いお金出しているわけですから、思わず叩きつけてしまったゲームもありましたけど」

――今後、お二人はゲームにどうやって関わっていきたいですか。

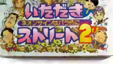
MCU「最終的な目標は、僕は地元でファミコンバーを作りたいんです。客席でゲームができて、メニューとか、ゲームにかかったものにして、クッパとか。ピーチ味のドリンクとか考えて出したい」

フジタ「僕は、ファミコンミュージアムを作りたいんですね。イメージはラーメン博物館。展示スペースがあって、別のスペースでゲームができるスペースがあって。本来僕は几帳面な性格なんで、今の自宅の部屋の状態は遺憾だと思っているんです。広いスペースがあれば、もっとうまく展示できるはずなんで」

MCU「それはあの部屋を見ると、信じられないですよ（笑）」

上はMCU氏が「これ!」と言うスーファミソフト「弟切草」（チュンソフト）、プレステや携帯ゲームにも移植されている。
下はフジタ氏がおすすめの『いただきストリート2』（エニックス）、世界中で自分が一番プレイしたと豪語するほどハマったらしい。





徹底検証!

スーファミ都市伝説

信じるか信じないかはあなた次第!?



ブーム全盛期から、まことしやかに囁かれていたスーパーファミコンにまつわる都市伝説。インターネットが普及していなかった当時は真偽を確認するすべがなく、信じていたプレイヤーもいただろう。いったいどんな都市伝説があったのか、検証を交えて振り返っていこう。(ソフトメーカー名は、発売当時の社名で表記しています。)

検証01

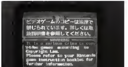
アタリとハズレがあるソフトがある!?

『スーパーマリオコレクション』(93年)には、驚くべき都市伝説がある。販売されたソフトに、「アタリ」と「ハズレ」の二種類があったというのだ。「アタリ」に該当するソフトは、登場キャラがパーティー会場にて、英語で会話をしているオープニング画面で、「ビールおかわり!」という音声が入っている。つまり、この音声が入っていれば「アタリ」、入っていなければ「ハズレ」ということなのだ。この都市伝説が囁かれる原因となったのは、全年齢対象のゲームに飲酒に関わるセリフがあるのは不適当ではないかと社内で問題になったためだとされる。後に発売された海外版では該当部分が差し替えられ、日本版についても生産後期から差し替えられている。



検証02

コピーソフトではないのに警告画面が出る!?



カセットを本体に差し込み、電源を入れると謎の警告文が表示されるという都市伝説がある。この警告文は、コピー警告に関する内容で「ビデオゲームのコピーは法律で禁じられています。詳しくは取扱説明書を参照してください。」と表示される。電源を入れた途端、画面全体に青地に白文字で日本語と英語で警告文が表示されるため、驚いたプレイヤーも多かった。この警告画面は、カセットと本体の接触不良が原因で表示されるもので、コピーソフトではない正規流通ソフトを差し込んでも表示されてしまうのだ。ネット上では、『スーパードンキーコング』シリーズでこの現象が数多く報告されているが、メーカーが任天堂であればどのソフトでもあり得た現象だった。

検証03

海外版ではクリア後の描写を自主規制!?

任天堂の大人気ソフト『スーパーマリオカート』(92年)は、日本版と海外版で表彰式の描写が違うという都市伝説がある。このゲームでは、レースに優勝すると、最後に表彰式が行われる。表彰式では、それぞれのキャラクターの個性を活かした勝利ポーズが見られるのだが、シャンパンの扱い方が海外版では大きく修正されているのだ。日本版では、キャラクターがシャンパンをガブ呑み。ピーチ姫は顔が真っ赤になり、クッパは口の中へバシャバシャ流し込む豪快な呑み様。この描写が問題視され、海外版では、ピーチ姫とクッパがシャンパンを上に投げたり、ガッツポーズするだけに修正された。神経質とも思えるほどの自主規制だが、それだけこのソフトが世界的人気ゲームであるという証拠でもある。



バグらないとゲームクリアできない!?

検証 04

『ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説』（92年 バンダイ）は、バグ（ソフトウェアに内在する欠陥）を利用して攻略するソフトだ——という都市伝説がある。バグが多いことで知られるこのソフトは、実際、パッケージに「悟空からのお願い」という紙が入っており、「○○しないでくれよなっ!」と悟空の口調で注意書きがされている。つまり、メーカー側もバグの存在を認識した上で発売したわけだ。例として、「初めてナメック星に行く時、宇宙船のシーンでセリフが出ている間にコントローラーのボタンをメチャクチャに押すと、誰かのBP（戦闘力）が減って、誰かのBPが999999を超える」など、バグを利用することでゲームクリアしやすくするという裏技的要素があった。



プレイすると鳩が集まってくるソフトがある!?

検証 05

鳥山明原作のキャラゲー『GO GO ACKMAN』（94年 バンプレスト）をプレイすると、鳩が集まってくるという不可思議な都市伝説がある。当時経営難だったメーカーのバンプレストは、安くソフトの製造を請け負ってくれる海外の業者に製造を依頼。すると、この業者は製造コストを抑えるため、部品に本来使用が禁止されている鉛を大量に使用した。そのため、ゲームを起動すると、ある波長の高周波を発するようになり、この高周波を聞くと集まってくる習性がある鳩は、このゲームをプレイしている家に呼び寄せられるというのだ。しかし、実際は、スーファミのROMカセットは任天堂が受注製造していたため、前述のようなことはあり得ない。したがって、これは完全なデマである。



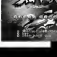


13人同時プレイができるソフトがある!?

検証 06

一つの画面で最大13人が同時にプレイできるスーファミソフトがあるという都市伝説。そのソフトとは、『ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!』（96年 アスキー）である。本来、このソフトは13人もの同時プレイはできない仕様だったのだが、ソフトの発売当時、同時期に発売されたスーパーマルチタップ（別売のコントローラーを接続すれば同時プレイができる周辺機器）を使用すると可能になった。ところが、この方法でプレイするとソフトの想定を大幅に越えてしまうため、効果音がバグり、悲鳴や泣き声のように聞こえるようになった。同時プレイができるとはいえ、そもそも13人もの大人数が同じ画面でプレイする必要があるのかは微妙だ。

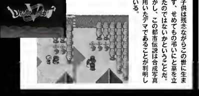




ビアンカと結婚しないと墓が増える!?

検証 07

『ドラゴンクエストV 天空の花嫁』（92年 エニックス）で、主人公の生まれ故郷に謎の墓が増えるという都市伝説。ゲーム中、幼なじみのビアンカか、旅先で出会ったフローラかを選んで結婚するイベントがある。普通ならビアンカを選ぶところだが、あえてフローラを選択すると、ゲーム内にある変化が起こる。フローラと結婚した後、子供と一緒に主人公の故郷を訪れると、幼少期にはなかった墓が一つ増えているというウワサが。この墓は、かつてビアンカと主人公の間にできた子供の墓だと考察する人もいる。つまり、身ごもった子供は残念ながらこの世に生まれず、せめてもの弔いにと墓を立てたのではないかということだ。しかし、この都市伝説は合成写真を用いたデマであることが判明している。



ラスボスのエスタークが仲間になる!?

検証 08

同じく、『ドラゴンクエストV 天空の花嫁』において、真のラスボスであるエスタークが仲間になるという都市伝説がある。この都市伝説が囁かれた原因は、クリア後の隠しダンジョンでエスタークを倒した後、エスターク本人が自分を倒すまでにかかったターン数を教えてくれることにある。本作から導入されたモンスターが仲間になるシステムを理由に、「一定のターン数以内で倒せばエスタークが仲間になる」と考えられたのだ。この都市伝説については、当時の開発スタッフも認知しており、後に発売された3DS版『ドラゴンクエストモンスターズジョーカー2』(2010年)では、10ターン以内に倒すと本当に仲間になった。都市伝説が時と場所を越えて真実になったわけだ。





チャモロはホイミンの子孫だった!?

天空シリーズの最終章『ドラゴンクエストVI 幻の大地』(95年 エニックス)には、シリーズならではの都市伝説がある。主要キャラであるゲント族のチャモロは、ホイミンの子孫ではないかというのである。ホイミンとは、FC版『IV』に登場するホイミスライムで、人間になることを夢見てライアンの仲間になる。その後、第5章でホイミンが人間になれたことが判明するのだ。チャモロがホイミンの子孫ではないかと考えられる理由は、モンスター専用防具である「さんかくぼうし」「スライムメット」「スライムアーマー」を装備でき、かつ回復呪文を覚えるからである。ドラクエファンの間では、チャモロの裏設定ではないかと考えられており、ゲームを楽しむ一つの要素になっている。



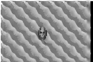
チャモロ

検証 09

海底のモアイ像は隠しダンジョンの入口!?

検証 10

DQシリーズと双肩をなすRPGといえば、FFシリーズである。有名なところでは、『ファイナルファンタジーV』(92年 スクウェア)で、第三世界の海底にポツンと佇むモアイ像は隠しダンジョンの入口だとされる都市伝説がある。具体的には、ギルガメ・しんりゅう・オメガを倒すと中に入ることができ、「エヌオー」を倒すとラグナロクが手に入るというものだ。このモアイ像は、もともとイベント用に作られたものだったが、容量の都合で削除された名残で何の意味もない。この都市伝説については、当時の開発スタッフも認知しており、後に発売されたGBAリメイク版では正式に隠しダンジョンの入口(元の世界とEXダンジョンである封印の神殿を行き来する乗り物という設定)として採用された。





四天王がプレイヤーキャラになる!?

検証 11

格ゲーの金字塔『ストリートファイターII』(92年カプコン)で、裏技を使うと四天王をプレイヤーキャラとして使えるようになるという都市伝説がある。これは、最高レベルでゲームをクリアし、特定の操作を行うと、本来使用できないはずの四天王(M・バイソン、バルログ、サガット、ベガ)がプレイヤーキャラになるというもの。「CAPCOM」ロゴが表示されている間に「↓R↑LYBXA」とコマンド入力すると同キャラ対戦ができるのは事実だが、このコマンドを素早く2回連続入力すると四天王が使えるようになるという都市伝説が囁かれた。しかし、これは完全なデマだった。ちなみに、続編の『ストリートファイターII TURBO』(93年)では正式に四天王が使用可能になっている。





オープニングの魔法陣に隠された秘密!?

検証 12

『真・女神転生』（92年アトラス）は、オカルト色の強いゲームである性質上、都市伝説が多々ある。開発スタッフが夜中に作業していたら、突然FAXから謎の文字列がプリントされたものが延々出てきたとか、悪魔のドット絵を制作していたデザイナーのPCが頻繁にフリーズするなどの現象が相次いだためお祓いをしたという。ソフト自体は完成したが、今度はプレイヤーに災難が降りかかるおそれが考えられたため、魔法陣を取り入れることになった。それが、オープニング画面で表示される守護魔法陣なのだ。本来、魔法陣は悪魔召喚に使われるものだが、守護魔法陣は召喚された悪魔から身を守るためのもの。単なるデザインだと思われていた魔法陣には、魔除けの意味があったのだ。





メガテンの不気味な画面に目が点…!?

検証 13

西洋・東洋問わずあらゆる悪魔が登場する『真・女神転生』には、ゲーム冒頭で怪奇現象が起こるという都市伝説がある。本来であれば、タイトルロゴが表示された後にオープニングデモムービーが始まるのだが、まれにタイトルロゴが出ないまま黒い画面が数秒間続き、画面全体が「すぐにけせ」という赤い文字で埋め尽くされる怪奇現象が起こるというのだ。フリーズ状態となりゲームが進まないため、リセットせざるを得なくなるらしい。ネット上には「初期ロットのみに存在する隠し要素で、1/65536の確率で発生する」とする説があるが信憑性はない。後に『ペルソナ4 ジ・アルティメット マヨナカアリーナ』で、この都市伝説をモチーフにしたイベントが登場している。

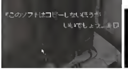


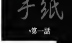


プレイすると呪われるソフトがある!?

検証 14

SFCに対応した『手紙』というソフトをプレイすると、謎の怪奇現象に見舞われるという都市伝説がある。このソフトは、開発者もメーカーも不明で、現在では非常に入手が困難である。ゲームの内容は、ゲームを違法コピーし続ける主人公の少年が、ある日『ハルマゲドン』という謎のゲームソフトをコピーする。すると、その日から謎の怪奇現象に見舞われるというもの。あくまで噂だが、このソフトの開発者はすでに自殺していて、その怨念がこのソフトに込められているからだとか。ネット上では、ソフトのプレイヤーが心霊体験など謎の怪奇現象に見舞われたという、今なおその噂は絶えない。インターネット上でこのソフトを発見しても、決してダウンロードしてプレイしないほうがよさそうだ。





プレステにはスーファミの技術が使われている!?

検証 15

ソニーと任天堂といえば、知らない人はいないであろうゲーム業界最大のライバル会社である。そんなライバル関係の二社が、ハードを共同製作したという都市伝説がある。任天堂が「SFC用CD-ROMアダプタ」なるものを開発しようとしていたが、計画が頓挫。その後、その技術をソニーが受け継ぎ、「プレイステーション」を開発したというのである。つまり、ソニーのプレイステーションには、任天堂の技術が使われていた可能性がある。もっとも、3Dポリゴンのゲームが主流となったプレイステーションに、スーファミとの「近さ」を感じることはあまりないかも。



夜通しプレイした青春時代の想い出が蘇る！

16 BIT GAMES

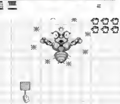
なつかしの名作スーパーファミコンゲーム列伝

1447本もリリースされたスーファミソフトの中で、爆発的なヒットとまでいかなくても、印象的だったソフトがある。メジャーなものから、マイナーながらも後のゲームに影響を与えたソフトなど、厳選して24本のソフトを紹介する。今やっても面白いソフトばかりなので、気になるソフトはバーチャルコンソールなどで探してプレイしてみよう。



マリオペイント●牧場物語●マジカルドロップ●サンサーラ·ナーガ2●ヨッシーのクッキー●F-ZERO（エフゼロ）
カービィボウル●伝説のオウガバトル●天外魔境ZERO●スーパーロボット大戦外伝 魔装機神●ガイア幻想紀●レミングス
アクトレイザー●RPGツクール2●スーパーボンバーマン●トルネコの大冒険 不思議のダンジョン●描いて·作って·遊べる デザエモン●ヨッシーアイランド
パズルボブル●アラジン●シムシティ●タクティクスオウガ●スターフォックス●ツインビー レインボーベルアドベンチャー


当時放送されたテレビCMより。描かれていたのはやはりマリオだ。


おまけの「ハエたたき」モード。マウス操作になれるためのモードがあること自体が時代を感じる。



マリオペイント
(1992年7月発売)
任天堂



他のソフトと比べて安くはないが、パソコンの描画ソフトと比べれば破格の安値で発売。

当時画期的かつ先鋭的なマウスを使ったグラフィック描画ソフト！

16色限定ながら、お絵かきできてアニメにも

まともなグラフィック描画能力のあるパソコンが、車を買えるほど高価だった90年代前半にこのソフトは登場した。

色鉛筆やクレヨン、スプレーや塗りつぶしなど、今ならスマホの無料アプリにすら劣る必要最低限の機能しか搭載されていなかったものの、ソフト＋マウス＋マウスパッドの3点セットで９８００円という、子供のお年玉で買える価格で２ＤのＣＧ作業ができるシステムを構築したという点において、非常に画期的なアイテムだった。また、今でこそ当り前だが、マウスを使って絵を描くこと自体が、当時としては非常に先鋭的だった。

モードは「お絵かきスクリーン」、「アニメーションランド」、「サウンドコラージュ」、「ハエたたき」の４つ。「お絵かきスクリーン」では、同胞されたマウスを使って、カーソルを動かし、絵を描くベタ塗りのペン、範囲の中でランダムにドットを塗りつぶすスプレーで、3段階の太さを選んで描くこともできた。ただし、使える色数は透明を含めて16色に限られていた。

「アニメーションランド」では、画面を4、6または9分割して絵を描き、その絵が順に切り替わることでアニメーションを作成することができた。自分が描いた絵がアニメになるのは、少年少女たちには大きな喜びだった。

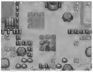
そして、お絵かきだけでなく、「サウンドコラージュ」という簡易な音楽を作成するモードも搭載。ただし、音色や同時発音数が少なく、発音できない音階があるといった問題点もあった。

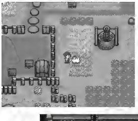
ラストの「ハエたたき」は、マウスに慣れてもらうために用意されたミニゲームで、本編のお絵かきとは何の関係もなし。任天堂ならではの遊び心といったモードだ。

今では身近なマウスに『マリオペイント』で初めて触れたという人も多く、その後のＩＴ文化の普及にある種の後押しをしたソフトといっても過言ではないだろう。

ニワトリ育てて花摘んで……牧場が舞台のほのぼのシミュレーション


アイテムを女の子にあげることによって好感度が上がり、一定程度まで好感度が上昇すると結婚が可能になる。


最初は種まきから。スプリンクラーが手に入るまでは毎日の水やりも一苦労なのだ。


最初の家畜・ニワトリが手に入った。外に出しておくと飼葉を勝手に食べてくれるが、台風や野犬の被害に遭うことも。



牧場物語
(1996年8月発売)
パック・イン・ビデオ



天気は大切。雨の日は水やりをしなくて済むが、小屋の外にいる家畜が体調を悪化させてしまう。

スマホでブームの〝箱モノ〟アプリの原点！

次世代機との競争が始まりつつある1996年にパック・イン・ビデオから発売された。〝硬派な〟シミュレーションゲームは「オジサン向け」としてすでに流行していたが、このゲームの目の付けどころは徹底して〝ほのぼの〟なこと。ジャンルとしては牧場経営シミュレーションなのだが、プレイヤーに「ムズカシく考えさせない」という姿勢が一貫しているのが『牧場物語』だった。

受け継いだ牧場は荒廃しているので、草をむしり切り株を切り、岩をハンマーで砕いて、安全な地域を拡げていく。隠しステータスとして「幸せ度」が設定されてはいるものの、基本的にこれといった目的が用意されているわけではないので、ニワトリや牛や馬といった家畜を飼育したり、季節ごとに異なる作物を育てたりして「ほのぼの牧場ライフ」を自由に満喫できる。

台風や家畜の死などときにはつらいイベントもあるのだが、可愛い小人と出会ったり、女神に道具をパワーアップしてもらったり、牛に子どもが生まれたりと、素朴な喜びを感じるイベントが多数。剣と魔法のファンタジーや、戦車や軍艦の戦略シミュレーションとはまったく違った面白さがあった。

また『牧場物語』では、牧場近くの町に暮らす女の子と恋愛することができる。信心深い町長の娘のマリア、道具屋の発明娘アン、夢見がちな花屋のニーナ、食堂の看板娘エレン、そして酒屋のイヴ。プレゼントをあげたり話しかけたりすることで好感度が上がり、結婚も可能に。家を改築し、結婚後も高い好感度を維持すると、ゲーム終了までの2年半の間に、最大で2人まで子どもを持つことができる。

スマホ向けゲームとして〝箱庭モノ〟が流行しているが、『牧場物語』は、そのルーツともいえるゲームなのである。効率的なプレイを心がければ農場はどんどん大きくなるものの、そんなにムズカシく考えなくてもこのゲームは楽しめる。





1人モードでは、ひたすら降りてくるドロップを消していく。一度のミスが命取りになるので気をつけよう。



2人対戦は「マジカルドロップ」の醍醐味。ドロップの連鎖を覚えることが対戦を有利に運ぶカギだ。



データイーストらしくない（失礼！）かわいらしいグラフィックが本作の一番の魅力。ちなみにキャラ名はタロットカードの大アルカナが由来になっている。

マジカルドロップ
(1995年10月発売)

データイースト



かわいいキャラクターと画面デザインで女性人気を多く獲得した落ちモノパズルゲーム

シンプルなルールゆえに白熱する対戦プレイ

アーケードシーンで『テトリス』や『ぷよぷよ』などの落ちモノパズルゲームが爆発的にヒットしたことで他ゲームメーカーからも多数の落ちモノゲームが続々とリリースされた。その中でデータイーストからリリースされた同名アーケードゲームの移植作が本作。『ミッドナイトレジスタンス』や『空牙』など、熱い男の世界を描いたゲームや『トリオ・ザ・パンチ』や『カルノフ』のような一風変わったゲームを多くリリースしてきたデータイーストだが、本作はそういった雰囲気とは真逆のポップなデザインを取り入れ、さらにかわいいキャラクターが多数登場することで多くの女性ファンの支持を集めることに成功した。

ゲームのルールは上からランダムに降りてくる4色のドロップ郡から任意のドロップ1個を吸い寄せ、そのドロップを別のドロップにぶつけ、同色のドロップを縦に3個並べて消していくのが目的。ドロップ消しの条件が発生した際に横にくっついている同色のドロップも同時消しすることができ、それをうまく利用することで連鎖消しを発生させることができる。ぶつけた色のドロップを全消しできるスペシャル玉は一発逆転も狙えるのでチャンスだ。ドロップが最下段を超えてしまったらゲームオーバー。

また、消したドロップや連鎖数に応じて相手側にドロップを送り込める2P対戦は特におもしろい。シンプルなルールに熱中してしまう中毒性があるので、1人用で遊ぶだけでなくぜひとも2人対戦で遊んでみてほしい。特に相手に多くのドロップを送り込むには連鎖テクニックのマスターが必須となるため、1人用では連鎖テクニックを磨くことに重点を置いてプレイすると上達が早いだろう。

なお、本作をリリースしたデータイーストは2003年に倒産してしまったが、シリーズの版権は引き継がれ、現在までに多数のシリーズ作品がリリースされている。

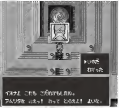
サンサーラ・ナーガ2

(1994年7月発売)

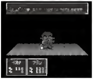
ビクターエンタテインメント



ゲームの舞台は8つの世界で構成される階層世界「カーラチャクラ」。この世界のどこかに存在している逃亡した「アムリタ」を見つけ出すことが主人公の旅の目的だ。







バトルはオードックスな『ドラクエ』タイプのターン制バトル。バトルをすることでお供の竜が育成していく。



とにかくお供の竜がかわいい本作。成長するとグラフィックが変化していくのも、愛らしいポイント。

押井守、伊藤和典が、川井憲次、桜玉吉と豪華スタッフが集結したRPGシリーズの2作目！

竜使いギルドの反逆者を追いかける過程で知る人間ドラマ

1990年にファミコン用ソフトとしてリリースされたRPG『サンサーラ・ナーガ』の続編としてスーファミでリリースされたシリーズ2作目。前作に引き続き監修と脚本は押井守と伊藤和典が、音楽は川井憲次、キャラクターデザインは当時ファミ通で『しあわせのかたち』を連載していた桜玉吉が起用され、豪華スタッフを迎えて制作されたことでも話題となった。

赤ん坊の頃に竜使いギルド「竜苑」に拾われて育てられた竜の卵を抱いた孤児が本作の主人公。「竜苑」で主人公の理解者だった天才竜使い「アムリタ」がギルドに反逆を起こして逃亡してしまい、アムリタを追うように命じられた主人公が生まれたばかりの竜と供に旅に出るストーリー。旅の途中でアムリタの持つ悲壮なエピソードが明らかになることで、登場人物への感情移入も大きくなっていき、ゲームに引き込まれていく。また、桜玉吉のデザインした登場人物や個性の強い敵モンスターも本作の特徴として記憶に残る。

システムは、マップを移動しながら敵とのバトルやイベントをクリアしていくオーソドックなRPGだが、普通のRPGと違うのはプレイヤーではなく、竜が成長していくところにある。更に特徴的なのが竜をしつけるというシステムで、しつけがうまくいかないと戦闘で主人公を攻撃してくることもあるので、パラメータに気を使いながら育成していく必要がある。また、ストーリーの途中でお供の竜が双子の赤ちゃん竜を産んで3匹に増えるのだが、産まれた子竜を育てるためにエサのモンスターを倒して運び、食べさせて育てるというイベントは他のRPGにはない雰囲気を感じられるシーンと言えるだろう。ちなみに前作では主人公は成長しなかったが、本作では多少主人公も成長する。

現在はゲームボーイアドバンスで『1』と『2』のリメイク版が同時収録されている『サンサーラナーガ1×2』がプレイしやすいので、そちらを探してみるのもいいだろう。

ファンシーなビジュアルの定番パズルゲーム！家族みんなで楽しめる！



ヨッシーのクッキー
(1993年7月発売)
BPS



ファミコン版のSFC移植版。グラフィックが綺麗になって、より見やすくなった。デザインがかわいらしく、女性プレイヤーにも人気だった。





「ヨッシーのクッキー」というタイトルの割に、マリオの方がやや目立っている。



対戦では、ヨッシーのほか、ピーチ姫やクッパといったおなじみキャラを選べる。

大人気パズルゲームが〝美味しく〟パワーアップ！

任天堂の人気キャラクターであるヨッシーが主人公のパズルゲームで、同タイトルのFC版（1992年）の移植版である。発売元は任天堂ではなく、『テトリス』などで知られる株式会社BPS。

このゲームの主旨は、コンビを組んだマリオとヨッシーがせっせと作る6種類のクッキーを片っ端から消していくというシンプルなもの。カーソルを軸にクッキーを縦横に移動させ、縦横いずれか1列を同じ種類のクッキーで揃えると、1列まとめて消すことができる。同時消しが基本となるため、縦横のクッキーの数を気にしつつ、少ない列数の方でクッキーを消すのがポイント。上手く揃えられず、クッキーが縦横いずれかで詰まってしまうとゲームオーバーとなる。

ゲームモードは3つ。基本的に、どのモードもクッキーを1列揃えて消す、Aボタンを押しながら十字キーを押すとクッキーを1列動かせる、というルールは共通している。「アクションモード」は、CPUとの対戦。クッキーが上と右から追加されるので、一つ残らず消せばクリアーとなる。「VS（対戦）モード」は、2プレイヤーより先にクッキーをすべて消せばクリア。「パズルモード」は、指定された回数以内にクッキーをすべて消せばクリアとなる。攻撃が必要となるため、対戦相手の画面もこまめにチェックしないと詰まってしまうので注意が必要だ。

このゲームでは、クッキーを囲っている枠がつながっていて、クッキーを右に動かすと右端にあったクッキーが左端から出てくる。上下も同様で、クッキーを下に動かすと一番下のクッキーが一番上から出てくる。『テトリス』や『Dr．マリオ』などの定番パズルゲームとは若干操作方法が違うため、慣れるまでには時間がかかったかもしれない。とはいえ、シンプルなルールでわかりやすく、グラフィックもシンプルながら綺麗で見やすい。老若男女が楽しめたスーファミソフトの代表格の一つだ。



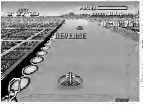


ミュートシティとビッグブルーのBGMは世界観に合った疾走感溢れるサウンド。コンマ01秒のタイム短縮を図るタイムアタックがプレイヤーの間で加熱した。

未来感あるグラフィック！圧倒的なスピード感で縦横無尽にマシンを操作！



コントローラーのLRボタンで車体を傾けながらのコーナーリングは新感覚だった。



逆走することで他のマシンを邪魔して遊べた。すれ違う時のスリルは満点だ。



F-ZERO
(エフゼロ)
(1990年11月発売)
任天堂

タイムアタックの定番ゲーム 新記録目指してヒートアップ！

スーパーファミコン本体と同時に発売され、クオリティの高さを見せつけた任天堂渾身のレースゲーム。『F・ZERO』シリーズの第一作目で、その完成度の高さから未だに根強い人気を誇る。ゲームの舞台は、西暦2560年代の未来。最先端の超磁力技術を駆使したマシンによる宇宙規模のレースという設定だ。タイトルの「F・ZERO」は、未来のカーレースをイメージしたもので、もちろん「F・1」がモチーフとなっている。

このゲームの魅力は、なんと言っても圧倒的なスピード感にある。ファミコンでは表現できなかった、SFCならではの背景面の回転・拡大・縮小機能を最大限に活用している。そして、ヘアピンカーブや逆走といった、これまでのゲーム機ではあり得なかった機能を実現。戦略性と自由度の高いレースが時速400kmオーバーのスピード感でリアルに表現され、プレイヤーを驚かせた。また、コーナーのライン取りやロケットスタートなど、タイム短縮の探求も楽しめる要素で、レースゲームにおけるタイムアタックの概念が定着したのもこのゲームが始まりだとされている。

ゲームモードは、「ナイトリーグ」「クイーンリーグ」「キングリーグ」の各5コースの全15コースから成る。難易度は「ビギナー」「スタンダード」「エキスパート」の3段階があり、すべて攻略すると最難関の「マスタークラス」を挑戦できるようになり、選択できるマシンには、バランス重視型、最高速度重視型、耐久性重視型、加速特化型といったタイプの4台がある。それぞれに長所と短所があるので、どのマシンがベストかはプレイヤーの腕次第と言えよう。

まるでプレイヤー自身がゲームの中に入ってレースに参加しているようなリアリティさは、さすが任天堂としか言いようがない。誰しもがマシンの浮遊感と新感覚の操作の虜になったゲームだ。

カービィボウル

(1994年9月発売)

任天堂

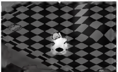


「夢の泉の物語」で登場した「コピー技」は、『カービィボウル』でも再現されている。





ラスボスはおなじみのデデデ大王だが、『カービィ』シリーズ中でも最弱のデデデだと評判。





強さを決めてショット。トップスピンやバックスピンといったテクニックも使える。ミスをすると減る「マキシムトマト」は、ナイスプレーをすると補充できる。

丸っこさを活かした『カービィ』シリーズの隠れた名作！

ビリヤードとゴルフのいいとこ取り

1992年にゲームボーイ用ソフトとして登場した『星のカービィ』。シンプルすぎるデザインと、「何でも吸い込む、星のカービィ」というキャッチーなコマーシャルで子どもたちの心をわしづかみにし、一躍ヒットシリーズにのし上がった。

スーパーファミコンで『カービィ』といえば「スパデラ」と呼び愛された『スーパーデラックス』が先に思い浮かぶが、スーパーファミコンで初めての『カービィ』ゲームは、実はこの『カービィボウル』である。ゲームボーイ『カービィのピンボール』同様、カービィの丸さにフィーチャーした球技ゲームだ。

基本ルールは、ゴルフとビリヤードを足して2で割ったようなもの。強弱とスピンを決めてカービィをショットする。トップスピンやバックスピンのほか、ジャンプボールやマッセなどのテクニックも駆使する必要がある。

1回のショットごとに最低1匹は敵を倒さないとミスになり、他の敵をすべて倒すと、最後に残った1匹が消滅し同じ位置にホールが開く。敵の種類によっては、倒すことでカービィが特殊能力を獲得できるものもある。空中から目的地付近でふらふらと降下できる「パラソル」や、石の塊になって静止する「ストーン」、空中を自由に動ける「UFO」の能力が便利で、後半ステージのクリアには必須となる。

ボールの軌道を変える「やくもの」も設置されていて、「やくもの」登場ステージでは緻密な計算と正確なタイミング取りが必要になる。これらをうまく計算してホールインワンになれば爽快だが、倒せない敵キャラの「ゴルドー」が出現するステージでのホールインワンはなかなか難しい。離れ小島だらけの後半ステージになると難易度がグンと上がり、ミスが重なってゲームオーバーになってしまうことも多々ある。

ラスボスのデデデ大王が異常に弱いのはちょっと拍子抜けだが、独特のプレイ感覚がクセになる、任天堂、HAL研の名作である。

王道ファンタジー世界を舞台にした、本格的リアルタイムシミュレーションゲーム





戦闘は基本的にオートで進行する。プレイヤーができることは作戦を立てるか一部の指示を出せる程度。自分の育てたキャラが理想の戦闘をしてくれるかを見守るのが醍醐味だ。





劣勢の戦闘ではタロットカードを使った特殊効果で攻撃し、一気に形勢を逆転することも可能だ。



キャラクターデザインの独特さも目を引くポイント。『オウガバトル』特有のファンタジー世界が存在する。

伝説のオウガバトル

(1993年3月発売)

クエスト

コアなゲーマーが好む、濃い世界観と濃いシステム

後にスクウェア（現スクウェア・エニックス）に移籍して『ファイナルファンタジータクティクス』を手掛けた松野泰己氏がクエスト時代に手掛けたリアルタイムシミュレーションRPG。作りこまれた濃いファンタジー世界を表現したグラフィック、立体的に表現されたクォータービューの地形、キャラクターに付けられた独特のパラメータの存在や、シミュレーションRPGでありながらターンバトル制ではなく、リアルタイムにオートで進行する戦闘など、様々な斬新な要素が盛り込まれた本作はコアなゲームファンを中心に人気が広がった。

魔法使いラシュディが大陸全土を制圧し、神聖ゼテギネア帝国を作って国民を恐怖政治で支配していた。主人公は国に対して反乱を起こした反乱軍のリーダーとなり、戦いを挑む、というのが本作のストーリー。

使用キャラは100種類まで登録でき、各キャラをユニットというチームに所属させてから出撃をする。ステージでは作ったチームを動かしながら敵との戦闘をこなし、都市や教会の解放をしていきつつ、ボスのいる敵本拠地を解放すればステージクリアとなる。

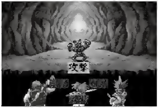
プレイヤーが操る各キャラクターで構成されるユニットの組み方で各プレイヤーの個性を出せ、条件を満たすとクラスチェンジできるなど、キャラの育成も病みつきになる要素である。また、複数のエンディングが用意されたマルチエンディング制を採用しているが、グッドエンディングに到達するのは至難の業である。

本作のリメイク版がセガサターン版で出ており、こちらは声優によるボイスが収録されているなど、充実した移殖になっている。また、続編には『タクティクスオウガ』や『オウガバトル64』、そして前述の『FFタクティクス』など、同様のシステムで開発されたタイトルも多くリリースされている。世界観も内容もとことん濃いゲームだが、ひとたびハマったら抜け出せない魔力を持つゲームでもある。





今回の舞台もこれまでのシリーズと同じジパングだが、時代はかなり昔に設定されている。



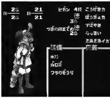
戦闘はRPGのスタンダード、完全ターン制。

天外魔境 ZERO

(1995年12月発売)

ハドソン





ステータス画面。「まあまあイカす」は天外っぽいステータス。

天外魔境シリーズ初のスーファミ作品。驚愕の時計付きカセット！

PLGS搭載で曜日や限定イベントが楽しめる

１９８９年にPCエンジンで発売された天外魔境シリーズのRPGとしては第4作目。初のスーファミシリーズということで、喋りはしないもののカセットの中に時計を内蔵するという斬新なシステムを搭載。電源を切っていても現実の世界と同じ時間がゲーム内でも流れるPLGS（パーソナル・ライフ・ゲーム・システム）と命名して、特定の時間や場所でしか見ることのできないイベントなどが多数登場した。今ではおなじみだが、当時「ゲームに誕生日を祝ってもらえる」という革命的な内容に驚いた人も多いはず。このシステムが発表された時、「ユーザーによってカセットの時間設定や誕生日が違うためソフトの貸し借りや中古市場へ流出する可能性が低くなると見ている」という新聞の分析が出ている。

このPLGSを使ったイベントに、モモコの手紙というものがあるが、なかなかのトラウマなので軽く紹介したい。鶴国の出会い茶店にあるぼたんの間にいるももこに話しかけて、家を建てて熱い一夜を過ごすとスタートし、24時間後に1通目、48時間後に2通目と定期的に手紙が届くようになる。その内容は、最初はラブラブなのに、時間が経つにつれドンドン「どうして私のところに戻ってきてくれないの」的な内容になり、「呪ってやる」「殺してやる」まで発展。家に帰ればまた1通目の状態にもどるのだが、170時間家に戻らないと最後の8通目が届き、自殺を匂わせる内容。その手紙は一生捨てることができないという、子供がプレイするにはドギツイ内容になっている。これぞ広井王子イズム。

スーファミの中期から後期にかけての名作と呼ばれている天外魔境ZERO。まだプレイしたことない方は是非！と言いたいところだが、日付の上限設定が2014年12月31日まで、誕生日の設定上限が1999年12月31日となっているため中古屋で見つけても正しくプレイできない可能性が大きいのが残念なところ。

『スパロボ』シリーズに登場する架空の作品がスピンオフとなって単体ゲーム化が実現!



スーパーロボット大戦外伝
魔装機神
~ THE LORD OF ELEMENTAL ~
(1996年3月発売)
バンプレスト

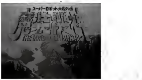


戦闘のテンポが良く、ストレスなく進めることができる。ガンガン攻撃していこう!



80年代のロボットアニメを意識した登場キャラ同士の会話も注目しながら遊んでほしい。





それまでの『スパロボ』シリーズと違ったリアル頭身のキャラが逆に斬新だった。オリジナル作品である点を生かしたなんでもありな自由なシナリオ展開が楽しめる。

シナリオ分岐の多さによるストーリー展開の豊富さが魅力

多数のヒーローロボットアニメのキャラが登場することで現在でも人気の高い『スーパーロボット大戦』シリーズに登場する、唯一のオリジナル作品『魔装機神サイバスター』がスピンオフ作品となってリリースされたのが本作。原作アニメがない架空の作品という設定でありながら、非常に凝った設定や、世界観がしっかりと作られていたことを生かし、単体作品としてのスピンオフ化が実現した。ちなみに商標の問題で「サイバスター」のタイトルが使えず、商品化の際には『魔装機神 ~THE LORD OF ELEMENTAL~』と改められており、以降のシリーズでは『魔装機神』シリーズで統一されている。

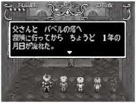
開発は『スパロボ』シリーズを開発していたウィンキーソフトが担当しており、逆に本作には『スパロボ』に登場するロボットヒーローアニメのキャラは一切登場しない。

『スパロボ』シリーズ同様シミュレーションゲームだが、ナナメ上からのクォータービュー視点による立体的なマップ画面や、それまでのシリーズではSDで表現されていたキャラがリアルな頭身で描かれているのが特徴。また、スーファミでありながら声優によるボイスが収録されているのも、当時としてはインパクトのある仕様だった。

舞台は地球の内部で、ファミコン版『第2次スーパーロボット大戦』から始まるDC戦争シリーズの1章にあたる前日談と2章にあたる後日談の2部構成でストーリーが展開される。シナリオの分岐も多く、選んだ選択肢によって以降のストーリー展開が大きく変わったり、複数存在する最終面やマルチエンディング制の採用など、全てのルートを通るには相当なやりこみが必要なのと同時に、様々なストーリーが楽しめる。

リメイク作として『スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 ~THE LORD OF ELEMENTAL~』がDS版でリリースされている。

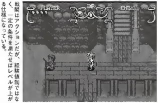
様々な遺跡を巡って旅をする、クインテットのアクションRPG 3部作の2作目



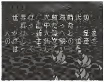
主人公の少年テムは呼び出された城で監禁されてしまうが、そこで闇の戦士に目覚める。



ガイア幻想紀
(1993年11月発売)
エニックス



戦闘はアクションだが、経験値制ではなく、一定の条件を満たせばレベルが上がる仕様になっている。





キャラクターの個性と会話のユニークさが際立つ作品でもある。SF作家である大原まり子のセリフまわしが随所で光る。ぜひともそこに注目してもらいながらプレイしてほしい。

謎解きとアクション両方が絶妙なバランスで進行する

『ハイブリッド・チャイルド』や『戦争を演じた神々たち』が代表作のSF作家、大原まり子がシナリオを手掛け、『ポーの一族』、『11人いる！』を描いたマンガ家、萩尾望都がキャラクターデザインを務めたアクションRPG。開発は『アクトレイザー』が高い評価を得たクインテットで、『ソウルブレイダー』に続くクインテットのアクションRPGシリーズの2作目にあたる。

過去に父と共にバベルの塔の調査へと向かった少年テムだが、その際に父の率いる探検隊が行方不明となり、テムだけが生き残ってしまう。調査当時の記憶を失っていたテムは祖父母の下で暮らしていたが、ある日城から「水晶の指輪を持参するように」という手紙が届くところから物語は始まる。マチュ・ピチュ、ナスカの地上絵、万里の長城、アンコール・ワット、ピラミッドといった実在する遺跡に加えて、架空の大陸であるムー大陸や旧約聖書に登場するバベルの塔などが舞台として登場するるので、古代遺跡などが好きな方にはたまらないだろう。

各ステージでは謎解きをしながら物語が進行し、敵を倒していくことで主人公がレベルアップしていく。おつかいレベルではなく、程良い難易度の謎解きをクリアしていくところに引き込まれていくこと請け合い。アクションの難易度もそれほど高くなく、アクションが苦手な女性でも充分最後までプレイできる。

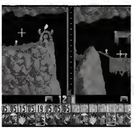
主人公のテムは「ヤミの空間」というダンジョンの特定エリア内のみで、攻撃力が高い闇の戦士「フリーダン」と最終形態にして光と闇が融合した究極の戦士「シャドウ」の2つの形態に変身できる能力を持っている。それぞれの特徴に適した変身をし、効果的にゲームをすすめることが求められる。

ちなみに冒頭でも説明したクインテットのアクションRPGシリーズは三部作になっており、『ガイア幻想紀』に続く3作目として『天地創造』が存在する。こちらも名作なのでぜひともプレイしてみてほしい。

単純だが高いゲーム性！世界に熱烈なファンを抱えるアクションパズル！

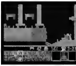


豊富な死のバリエーションが妙にリアル。



面白いが、ガチで険悪になりかねない対戦モード。





日本のキャラケーと比べると、見た限りシンプルなゲーム画面。しかし単純だからこそ奥が深い。

レミングス

(1991年12月発売)

サンソフト



レミングを集団自殺から救って出口に導け！

　放っておくとただひたすら歩き続けた挙句に、勝手に死んでしまうネズミである「レミング」たちをゴールまで誘導するアクションパズルゲーム。日本での開発はサンソフトだが、元はイギリスの会社が開発したPC向けのゲームであり、海外で特に定評がある。

　今は否定されているが、当時「集団自殺」すると誤解されていたレミング（タビネズミ）の生態をモチーフとしている。レミングたちを死なないように指令を与え、出口へと導き、無事脱出させたレミングたちの割合が各面に設定された割合より高ければクリアとなる。なお、レミングの総登場数と必要規定数はステージ毎に決まっており、必ずしも全てをゴールさせる必要はない。

　指示できる回数に制限があったり、罠による死亡パターンもかなりの多岐に渡っており、溺死、焼死、落下死と、スーファミのゲームにしては、グロテスクなイメージをすることも少なくない。

　通常8つの指示を行ってレミングたちを誘導するのだが、「ニューク」というコマンドを選択すると、指令を受けたレミングは爆発して粉々になり、画面上に残っているレミングたちを一掃することもできる。

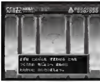
　また2P対戦モードもあり、縦に二分割された画面で、レミングが青と緑に色分けされ、自チームのゴールにより多くのレミングを誘導した方の勝利となる。

　自チームのレミングにしか指示は出せないが、地形を変えたりすれば相手チームにも影響するため、下手な格ゲーよりも白熱するでき上がりとなっている。しかし、姑息で汚い手段を思いつくほうが勝つことから「友情破壊ゲーム」とも称される。

　グラフィックもよく書き込まれたドット画で、BGMもクラシック基調で非常に良質。全体的に地味だということもあって、手を出さなかった人も多かったかもしれないが世界中に史上最高だと称する熱烈なファンもいるゲームだ。

神となって魔物と戦い、人間社会を繁栄させる文字通りの「神ゲー」！





オープニング画面で流れるBGMは雄大で壮大。ゲームの世界観にマッチしている。人間社会繁栄のために、わざわざ地上に出向いて魔物と戦う神様。神はつらいよ。





低いレベルの家を雷で破壊すると、レベルの高い家が再建築され人口が増える。



ラスボスであるサタンには魔法は不要。6連戦で魔法を使い切っても問題ない。

アクトレイザー
(1990年12月発売)
エニックス

アクションとシミュレーションを同時に楽しめるお得なゲーム！

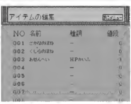
エニックスが発売したなかでは最初のスーパーファミコン用ソフト。アクションとシミュレーションを融合したゲームで、当時としては珍しいジャンルだった。

ゲームの主旨を簡単に説明すると、プレイヤーは主人公である「神」となって地上に降り立つ。魔物たちと戦い、天空からエンジェル（神の下部）に指示を与えながら人間社会の繁栄を手助けするというもの。

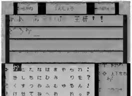
全6エリアから成り、エリアごとにアクションモード1（戦士型の石像に宿った神を操作する横スクロールアクションで、ボスを倒せばクリア）、クリエイションモード（アクションモード1によって解放された地域に、神殿と男女2人の人間が創造される。天空城から指示を与え、土地を開発して人口を増やし、魔物の巣を封印すればクリア）、アクションモード2（進め方は1と同様）の順に進行する。

そして、ラスボス戦の前に、全エリアのアクションモード2のボスキャラ（ミノタウロス、ウルフ・ツェッペリン、砂の王ファラオ、炎の王火炎車、蛇の王カーリア、フロストワイヴァーン）との6連戦が待ち受ける。ラスボスのサタン戦は、第一形態と第二形態の二段階に分かれているが、遠距離から刀気で攻撃できるため、時間をかけて戦えば難しい相手ではない。

決してクソゲーではないものの、アクションモードは典型的でオリジナリティに乏しく、クリエイションモードは『シムシティ』に似ており、大ヒット作とはならなかった。しかし、本作のBGMは全スーパーファミコンソフトの中でも完成度が高く、サウンドトラックCDなどは未だにネットオークションで高値で取引されている。『ファイナルファンタジー』シリーズの作曲で知られる植松伸夫に「『アクトレイザー』の楽曲は業界内で一つの事件だった」と言わしめたほどだった。BGMを楽しむだけでもプレイする価値のあるソフトだろう。



敵キャラやアイテムも自由に作成できるが、数量には限度がある。



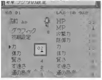
セリフも1文字ずつポチポチ打っていくので……肩がこる！



RPGツクール2
(1996年1月発売)
アスキー



サンプルゲームは「少年か学校でゲーム作りを学ぶ」という物語に。



主人公キャラの強さを決める画面。バランスを取るのが難しい。

RPGが作れる！ そんな言葉に 子どもたちは踊らされた

超大作を作れる気分になって……

RPGを作れるソフトとしてヒットし、今でもシリーズ展開が続いている『RPGツクール』シリーズのコンシューマー機第2作が『RPGツクール2』。キャラクターのパロメーターや魔法の効果、敵キャラの名前や特殊攻撃の種類、フィールドやダンジョンで起こる「イベント」を自由に決めることができる、ゲームというよりかはエディタという位置付けのソフトだ。内蔵されている「サンプルゲーム」を手がかりに、『ツクール』でのゲームの作りかたを学んでいく。サテラビューでダウンロードしたデータも使えた。

『ドラクエ』まがいのゲームを自分で作れるとあって、テンションが上がったゲーム少年たちがこぞって挑戦したものの、設定項目の多さとアルゴリズムづくりの複雑さに大半が挫折した。魔法や武器の名前ならいくらでも思いつくけれど、ゲームとして成立させるのは一朝一夕にはいかない……そんな当たり前のことをわからさせられる。まともにエンディングまで作れれば、それだけで褒められたものだった。

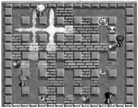
『ツクール』で作られたゲームを対象にコンクールが開催され、ニワトリを主人公とするRPG『クック・ドゥー・ドゥル・ドゥー』が優勝し、賞金ナント1千万円を獲得したことも話題に。「小学生特別賞の賞品が10万円分の図書券で、それでいいから欲しかった」とは当時のツクール少年の言。

作ったゲームを友だちに遊ばせるにはソフトを貸すしかないが、アスキーの「ターボファイルツイン」かサテラビュー用メモリーパックがあれば、ゲームのエディットデータをコピーすることができた。

前にリリースされた『SUPER DANTE』と並んで、中古品が人気になっている。以前の持ち主が『ツクール』で作った作品を暴いて楽しむという、妙な趣味が密かなブームとなっているのだ。意外な名作が発掘されたりして、なかなかこれも奥が深い世界らしい。



爆弾置きまくって、逃げまくれ～！



基本は炎でブロックを崩して倒すという従来からのもの。もちろん自分が火に当たらないようにしながらだ。

スーパーボンバーマン

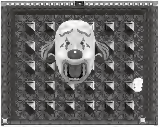
(1993 年 4 月発売)

ハドソン





ファミコン版からキャラやギミックも増え、進化を遂げた本作。現在にいたるまで多数の続編が出て、シリーズ化されている。



ボスのピエルマスク。攻撃すると顔が変わって、怖かった。

対戦だけじゃない！ 1人プレイも燃えた

シリーズ化してスーパーファミコンソフトとしては5まで続いている、アクションゲームの第1作。

悪の科学者カラット・ダイヤモンドとDr．ムックが、平和な町を侵略しようと企み、黒ボンバーマンが1人で立ち向かうも、Dr．ムックが製作したメカボンバーマンに返り討ちにあってしまい、大事なブラックボンバーマン城を奪われてしまう。なんとか逃げ出した黒ボンバーマンは、かつてのライバルである白ボンバーマンに協力を頼み、カラット達の野望を阻止するために戦う、というストーリー。

ご存じのように爆弾を置いて攻撃したり逃げたりする単純なルールなので、老若男女に長く愛されているゲームだ。現在のボンバーマンの元祖的な内容となっているが、本作はCPUに10段階のレベルがあるものの、レベル5でも相当の強敵。最高レベルでは相当やり込まないと太刀打ちできない。

ちなみに選べるモードはストーリーがあるノーマルゲームと、CPU戦や対人戦ができるバトルモードの2つ。シリーズではお馴染みの貫通ボムやパワーグラブやフルファイヤーが、初めて登場したのも本作。

6つのワールドがあり、8つのステージで1つのワールドという構成で、毎回最終ステージにボスキャラ戦がある。個性豊かなボスたちが画面狭しと攻撃してくる。とにかく強いラスボスに、どうやって倒せばいいのか悩んで、結局ゲームオーバーになっていたゲーマーも、多かったんじゃないだろうか？

コンティニューはパスワード方式で、ここでは裏ワザも使えた。パスワード入力画面で「1635」と入力するとラストステージからゲームが開始するほか、「5656」と入力すると、バトルモードでボンバーマンたちが小さくなる。

バトルモードでは奇抜な形のステージが多いため、多数のシリーズがある中でも、いまだに旧作であるこの『スーパーボンバーマン』をあえてプレイするファンは多い。

王様の依頼そっちのけ!? ダンジョン攻略より お店と村の発展に夢中！

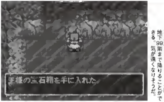




『ドラゴンクエストⅣ』の人気キャラクター・トルネコのスピンオフ作品である。村に戻るとレベルが1に戻るため、いかに効率よくアイテムを使うかがポイントとなる。



地下3階以降に出現するモンスターハウスは、アイテムがいっぱいなら罠もいっぱい。



不思議のダンジョン以降は、地下99階まで降りることができる。気が遠くなりそうだ。



不思議のダンジョン
トルネコの大冒険
(1993年9月発売)
チュンソフト

何回プレイしても飽きない！「1000回遊べるRPG」

『ドラゴンクエストⅣ』に登場した武器商人トルネコが主人公のスピンオフRPG。登場する敵キャラクターはドラクエシリーズのおなじみモンスターで、使えるアイテムや呪文も同様だ。

「1000回遊べるRPG」というキャッチコピーで売り出された通り、何回プレイしてもなかなか飽きないゲームだ。

ゲームの目的は、王様の依頼を受けたトルネコが、目的のアイテムをダンジョンから持ち帰るというもの。ダンジョンで稼いだゴールドを資金に、トルネコの店と村を発展させていくシミュレーション的な要素もある。

ダンジョンは3つがあって、最初に挑むのは「ちょっと不思議のダンジョン」だ。地下10階にある「王様の宝石箱」を入手して帰るとクリアとなるが、本番はこの先から。続いて挑む「不思議のダンジョン」から難易度はグッと上がる。ここでの目的は、地下27階にある「幸せの箱」の入手と、探索を繰り返してゴールドを貯め、トルネコの店と村を発展させることにある。このダンジョンでは、「鉄の金庫」（死んでもゴールドを全額持ち帰れる）、「千里眼の巻物」（その階に落ちているアイテムの位置がわかる）などを入手できる。ちなみに、店が最終段階まで成長していなくても、地下27階まで降りれば「幸せの箱」は入手可能である。

そして、最後に挑むのが「もっと不思議のダンジョン」だ。地下30階にある「奇妙な箱」を持ち帰ることが目的である。「不思議のダンジョン」よりも険しく、シルバーデビルやアークデーモンなどの強敵モンスターが登場するため、できる限り戦闘を避けて階段を目指すことがポイント。無事に「奇妙な箱」を持ち帰ればクリアとなる。

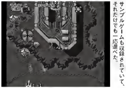
大ヒットとなった本作は、以降シリーズ化されて続編がリリースされている。本作のヒットのおかげで、トルネコは、ドラクエの中でも最も知名度があるキャラになった。





多彩なバリエーションでシューティングが作れた。友人たちを楽しませられたら、鼻高々だった。

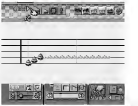
グラフィックも BGM も完全にオリジナルの自作シューティングゲームが製作可能!



サンプルゲームも収録されていて、それだけでも一応遊べた。

描いて・作って・遊べる
デザエモン
(1994年9月発売)
アテナ





特筆すべき音楽作成モード。本作の評価が高い理由でもある。

自分でデザインしたキャラがゲームに登場する夢のソフト

1991年にファミコンで発売された『絵描衛門』(デザエモン)の第2弾。スーファミ版のパッケージの裏に書いてあった文句は「君だけのオリジナルゲームが作れる、遊べる、プロ仕様のゲームデザインソフト登場!!」だった。全6ステージ縦シューティングの自機、タイトル、背景、敵キャラ、アイテム、BGMをすべて作ることができた。

マウス対応なので、細かい操作も手軽に行うことができ、作ったゲームのデザインコンテストも開催されていた。今でこそ、作ったゲームを動画サイトにアップしたり、通信でデザインを友達にプレゼントしたりといろいろ手段があるものの、当時は作ったゲームをプレイしてもらうには友達を家に連れてくるか、作ったソフトを貸すしか手段がなかった。

当時、パソコンがまだあまり普及しておらず、ゲームを作ってみたいという子供達がこぞって入手したデザエモン。どうやってゲームができているかその仕組みを知るのにも最適だった。サンプルのステージデータをユーザーにコピーして中身を観たときに、「こんなデータでゲームは出来てるのか!」と感動した人も多いのでは。しかし、いくらゲーム作成に興味があってもネックなのはソフトの値段。このデザエモンは定価で12900円した。RPGツクールなど自分で作れる系のソフトでは群を抜いた出来とされており、これ1本で音楽まで作れることも高く評価された(RPGツクールで音楽を自作するには、別売りの『音楽ツクール かなでーる』というソフトが必要だった)。

前述のコンテストでは、会話シーンを取り入れたり、無理矢理横スクロールSTGにしたり、演出を重視したゲームが多数生み出されたという。

自由にパソコンでゲームを作っている人もいるだろうが、こういった自作系のソフトで、ある程度制約がある方がアイデアで何とかしようと頑張って、より良いものができたりするのかもしれない。



カワイイ赤ちゃんマリオ。将来、現役の総理大臣にマネされることになるとは。



スーパーマリオ ヨッシーアイランド
(1995 年 8 月発売)
任天堂



裏ワザもいっぱいあって、やり込み要素も満点だった。





幻想的なビジュアルが美しい。任天堂のポテンシャルの高さには驚かざるを得ない。

ベビィマリオの泣き声に萌えキュン！両親の元へ無事に運べ！

衝撃の主役交代！ヨッシーの愛情物語

ヨッシーたちが主人公ながら、位置づけとしては、『スーパーマリオワールド』の続編の形で発売されたアクションゲーム。コウノトリに運ばれてくる産まれたての赤ちゃんマリオの時代のお話。こんな幻想的な設定から、大人になったマリオは配管工というやたら現実的な職についたというのが不思議だ。

カメ一族の魔法使いのカメックらが襲ってくるなか、ベビィマリオを背中に背負いながら、ヨッシーたちが交互に一緒に冒険していくことになり、クッパ城に捕らわれたルイージを助け出すストーリー。

ステージは、6ワールド×各8ステージの48面あり、各ワールドでオール100点を取ると、隠しステージもできるようになる。普通にクリアをするだけなら、初心者でも簡単な子供向きなゲームに思えるが、スペシャルコースを含めオール100点を取るには、高度なテクニックも必要とされているため、やり込み要素も多いゲームである。

メルヘンチックなビジュアルが、絵本の世界でゲームをしているかのようで、女子にも人気があった。色んな意味で、完成度が高いマリオ作品の1つといえるであろう。

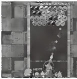
また、各ステージ毎にヨッシーの色が違い、緑、赤、黄、紫、茶、ピンク、青、水色の8色で構成されている。マリオ作品では各ステージに時間制限があったが、それが廃止された代わりに、ヨッシーが敵に触れるとマリオがシャボン玉に包まれた状態で空に浮かび、画面端でカウントダウンが開始される。

この作品には裏技がかなりたくさんあり、マップ画面でカーソルを得点の所にしてセレクトボタンを押しながらXXYBAを押すとミニゲームを選んで遊ぶことができたり、無限1UPができたりするステージがあったりと、様々な裏技を試してみるだけでも当時は本当に楽しかった。

キャラクター、ストーリー、操作性、グラフィック、仕掛け、マップ、BGMなどすべてにおいて、文句なしともいえる作品だ。

ファンシーなキャラとポップな世界観！20 年以上愛され続けるロングセラー！





スーファミ版のパッケージ。人気アーケードゲームが家庭用に移植されると話題になった。現在もスマホアプリとして絶大な人気を誇る。

パズルボブル

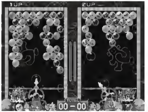
(1995 年 1 月発売)

タイトー





クリア画面。何のゲームでも嬉しいが、よくぞ乗り切った感があった。



シンプルといえばシンプルなゲームだが、対戦ではスリリングなバトルが楽しめた。

1人プレイも対戦も盛り上がるパズルゲーム

１９９４年に稼働したアーケードゲーム版とほぼ同時期に発売。もともとは『バブルボブル』というアクションゲームの派生作品だったが、予想以上のヒットとなり、現在でも定期的に続編シリーズが発表、発売されるほどの人気作品となっている。ちなみに落ちものパズルゲーの代名詞『ぷよぷよ』も『魔導物語』というゲームのキャラが派生した作品であり、パズルボブルと同じく「派生パズルゲームが本家の人気を越えた」パターンだ。

ゲームシステムは画面下部に設置された発射台からバブルを発射し、同じ色の泡を３つ以上くっつけて消滅させるというもの。あらかじめステージ上に固定されたバブルを全て消せばクリアというシステムで、砲台が移動式と固定式という違いはあるものの、タイトーの代表作『スペースインベーダー』を連想させる。また、発射したバブルはステージ上の壁に当たるとビリヤードのように跳ね返るという、同じくタイトーのパズルゲーム『アルカノイド』のボールと同じ性質を持っている。

１人プレイと対戦プレイ時でゲーム要素が大きく異なるのがこのゲームの特徴で、１人プレイ時はブロックくずしの要素が強いことに対し、対戦時はバブルを消すたびに相手側に固定バブルが送られるという『ぷよぷよ』に類似したシステムとなっている。シンプルで親しみやすいゲーム性からスーファミ以外にもゲームギア、ワンダースワンなど様々な機種に移植された。

またライセンス契約により漫画『あずまんが大王』バージョンが発売されるなど、近年のゲームでは当たり前となった他社作品とのコラボレーションのさきがけとなった。本作のお手軽さはスマートフォン向けゲームとしては最適なものであり、現在は「ＬＩＮＥ」が開発したアプリが配信されている。数々のコラボ企画が行われており、２０１６年４月には茨城県のゆるキャラ「ねば～る君」が期間限定キャラとして登場した。

アラジン

(1993年11月発売)

カプコン



映画の魅力を存分に再現 テンポ良く進める ディズニー原作の名作アクション



ステージ内には赤いダイヤが隠されており、これを探すのも楽しみのひとつだ。ぜひ探そう！



ボーナスステージはアラジンとジャスミンのデート。敵は出ないが全ダイヤを集めるのはかなり難しい。





ステージ３後半では魔法のじゅうたんに乗って脱出するシーン等、場面によってはジャンプアクションだけでなく、様々なギミックが登場し、アラジンを操作していく。

グラフィックとアニメーションでディズニー作品を再現！

１９９２年に公開され大ヒットしたディズニー映画『アラジン』を元にしたゲームで、映画に登場する個性的なキャラクターたちが活躍する２Ｄアクションゲーム。

主人公アラジンの攻撃方法は「スーパーマリオ」のような踏みつけ攻撃と、使用制限のあるリンゴ攻撃の２種のみ。リンゴは遠距離攻撃ができるもののそれほど威力はないので、基本的には踏みつけ攻撃をメインに軽快なジャンプアクションを駆使して進んでいく。移動のなかに攻撃を組み込んでテンポ良くゲームを進めていけるのが魅力で、バラエティに富んだ全６ステージのクリアが目的。難易度も抑え気味に作られているので、アクションゲーム初心者でも安心してプレイできるのも嬉しい。一度クリアできるようになったあとも、程よいボリューム感から繰り返し遊びたくなる魅力がある。

そして本作の魅力はなんといっても映画の世界観を損なうことなくゲーム画面に落とし込んだ美麗なグラフィックと、ディズニー映画らしいアニメーションを可能な限りドット絵で再現したキャラクターの動きだろう。映画を観た人なら存分にゲームも楽しめること間違いなしだ。また、ボーナスステージでは映画でも使用されているバラード曲『ア・ホール・ニュー・ワールド』が流れ、映画を観ていればさらに楽しめる演出が多数盛り込まれている。さらに各ステージには緑ダイヤ３個分の価値がある赤ダイヤが隠されており、これを探し集めていくというクリアとは別の楽しみもある。ダイヤは１００個分集めるとライフがアップするので、ゲームを有利に進めるためにもぜひ集めていきたい。

ちなみに同時期にメガドライブ版『アラジン』がセガから発売されているが、スーファミ版とは全く別の２Ｄアクションゲームになっている。しかし両作とも完成度の高いゲームに仕上がっているので機会があればぜひプレイしてみてほしい。また、スーファミ版の移植作としてはゲームボーイ版が存在する。

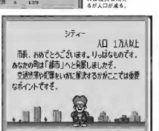
シミュレーションの大本命が上陸！ カジノを作りまくるべし



悩ましいのが予算。税率を上げれば収入は増えるが人口が減る。



シムシティ
(1991 年 4 月発売)
任天堂



人口が一定の値に達すると、都市の称号とBGMが変わる。50万人の「メガロポリス」にするのは激ムズ。





なるべく陸地が多いマップを選ぶのが、人口を増やすためのテクニック。公害や渋滞や電力の不足など、都市にはあれこれと問題が降りかかる。なかには解決不可能なものもある。

徹夜で遊べるスーファミ初期の名作

シミュレーションゲームでも最も有名な『シムシティ』が任天堂から発売。家庭用ゲーム機のゲームとしてはとっつきにくいのではないかとの前評判も覆し、ゲーマーたちの思い出に残るスマッシュヒットになった。

プレイヤーは市長になり、さまざまな施設を建設して都市を発展させるのだが、「住宅が不足しています」「もっと道路が必要です」「発電所を建設してください」「住民がスタジアムの建設を求めています」「工業発展のために港が必要です」——と、「ウルサイ！」と叫びたくなるほどに次々に課題が突き付けられる。

税率の設定も妙にシビアで、税率を上げれば住民はよその街へ行ってしまうし、かといって警察や道路整備の予算を削減すると、町は機能不全に陥る。火災や地震などの災害が町を襲うので、消防署の予算をケチるわけにもいかない。道路をたくさん作るともらえるプレゼントの「カジノ」や「動物園」を建設すると毎年お金がもらえるので、その収入に頼るというのがうまい攻略法として知られている。

既存の都市の問題を解決していく「シナリオ」モードも面白い。交通マヒや大洪水、怪獣の襲来や放射能汚染など、処方箋を見極めてすべてのシナリオをクリアすると、陸地の広い隠しマップで遊ぶことができるようになる。余談だが、本作お助けキャラの「ドクター・ライト」は「ゼルダの伝説　夢を見る島」にも登場し、任天堂ファミリーの仲間入りを果たしている。

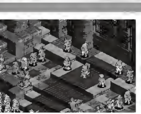
長らく続編を待ち望まれたシリーズだったが、1995年にリリースされた『シムシティ2000』（イマジニア）は、全スーファミソフトの中で1・2を争うほどの処理時間の長さで不評だった。水道や地下鉄、教育、そして「アルコロジー」での宇宙移民など込み入ったテーマを扱っている骨太のシミュレーションゲームだったのだが、スーファミにはさすがに重荷だったか。

タクティクスオウガ

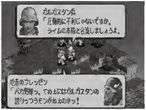
(1995年10月発売)

クエスト

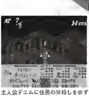


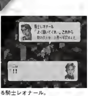


王となった主人公を襲う魔の手……。後味の悪いエンディングは当時話題を呼んだ。



多くのサブキャラクターに異名が名付けられているのが本作の特徴。





主人公デニムに住民の皆殺しを命ずる騎士レオナール。ハードなストーリー展開はユーザーに衝撃を与える。

重厚なストーリーと魅力的なキャラ群!今なお語り継がれるSRPG!

高低差を導入した革新的なゲームシステム

重厚な作風や綿密に練られたゲーム設定に定評があるゲームクリエイター松野泰己がゲームデザイン、脚本を手がけた作品。1993年に松野が手掛けた『伝説のオウガバトル』と同じく『オウガバトルサーガ』シリーズに数えられているが、両作品のゲームシステムは全く異なる。なお、シリーズ第2作にも関わらず「第7章」に位置付けられているのは、松野が敬愛する映画『スターウォーズ』の影響だ。

ゲームの物語は架空の諸島内の覇権争いをテーマにしたもので、「民族浄化」という用語が冒頭に使われるように、複雑な背景に基づいた民族間の紛争を見事に描写している。

また、マルチエンディング制を採用し、場合によっては主人公が暗殺されるなど、単純な勧善懲悪劇ではない点も当時のユーザーから評価された。バトルシステムは従来のマス目で区切られたマップに地形による高低差を取り入れたことが特徴で、これにより高い位置からは攻撃が当たりやすいが低い位置からは当たりにくい、敵ユニットを背後や側面から攻撃すると有利など、現実の戦闘の要素を取り入れることに成功し、後のゲームのバトルに大きな影響を与えた。他にも吉田明彦が手がけた西洋絵画を思わせるキャラデザ、スムーズなアニメーション動作をえがくドット絵、詳細に練りこまれたキャラ設定など、ゲーム内のいたるところが丁寧に作りこまれている。

発売当時は大絶賛された本作だが、もちろん問題点がないわけではなく、高低差を取り入れた結果、高所からの弓矢や魔法などといった遠距離武器の威力が強すぎる、敵側のAIの性能が低く、倒せばステージクリアとなるボスキャラがわざわざ味方陣営まで突っ込んでくるなど、シミュレーションゲームにしては大味な面がある。だが、偉大な魅力は損なわれず、発売から20年以上が経った昨今でも、雑誌上の「オールタイムベストゲーム」などといった企画では必ず上位に選出される作品だ。

伝説的な名作！スーファミ初の3Dフライングシューティングゲーム



障害物を高速で躱しながら敵機を撃墜していく。古典的なシチュエーションながらやはりワクワクする。



通常は自機の2つの後方視点から選べる。ステージによってはコックピット視点を選べる。



スターフォックス
(1993年2月発売)
任天堂



ステージごとに異なる雰囲気のボスたちによって宇宙を旅している雰囲気を味わえる。

腕の上達に合わせて楽しめるスピード感！

スーファミで発売された初めての3Dフライトシューティングゲーム。ロムカセットには「スーパーFXチップ」(三次元描画方面強化回路)が搭載されており、3D空間の中を飛行する自機を操って各ステージをクリアする。

天才科学者アンドルフの侵略からコーネリアを守るため、ペパー将軍に雇われた宇宙義賊「スターフォックス」の4人組が、アンドルフのいるベノム攻略の旅に出る。登場人物は主人公フォックスがキツネであるように、すべて動物キャラ。プレイヤーはフォックスが乗る宇宙船アーウィンを操縦する。

1つの惑星や宙域がステージとなっており、レベルは1～3までの3つで、レベルごとにルートが異なる。レベル1～2は全6面、レベル3は全7面。ステージクリアすると出現した敵機の何%を撃墜したか集計され、撃墜率×100がスコアとなり、一定の基準を満たすとコンティニューが追加される。

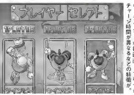
一緒に3人の仲間が参加しているが、仲間を追っている敵機を撃墜しないとシールドがゼロになり、仲間が撃墜されてしまう。この時のプレッシャーがけっこう熱い。

通常のルート以外に異空間の隠しステージが用意されている他、エンドロールも1つのミニゲームとなっており、リセットかゲームオーバーしない限り脱出できない。

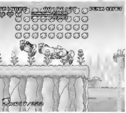
初心者のためのトレーニングコースもあり、基礎からの練習ができる。一方では様々な形状の柱が飛び交うレベル2のセクターXやレベル3のセクターZ、突然生えてくる巨大花や、多数出現するドラゴン軍団と戦闘するレベル3のフォーチュナなどが最悪クラスの難易度として話題になった。

現在の視点で見れば粗いポリゴンで、操作する自機の動きも鈍いが、『ファミコン通信』のレビューではゴールド殿堂入りを果たしている。

2016年までシリーズ6までリリースされている、伝説の名シューティングゲームである。



キャラクター選択画面。それぞれチャージ時間が異なるなどの特徴が。



ためジャンプはかなりのスピードで動くため操作が難しい。



ツインビー
レインボーベルアドベンチャー
(1994年1月発売)

コナミ




ツインビーのポップな雰囲気はタイトル画面からもプレイ画面からも感じ取れる

スピードクリアか、パーフェクトクリアか？やりこみ要素も満載！

人気シューティングゲームがアクションゲームに！

ツインビーシリーズの初のアクションゲーム。伝説の7つのレインボーベルが悪の科学者ワルモン博士に奪われ、人々のよき意志の象徴であるメローラ姫が姿を消されてしまった。ツインビーたちがベルを取り戻し、姫を助けるため冒険に出るというストーリーで、全33ステージをクリアしていく。

基本はベルを集めながら敵を倒しつつ、ステージ上に設置されているシナモン博士のゲートをくぐればゴール。360度どの方向にも移動できるため、初回プレイではオロオロしながらマップを散策。4、5分かかってクリアすると、目標タイム7秒などと表示されて驚くのはこのゲームのあるあるネタだ。

ツインビーおなじみのベルによるパワーアップシステムだが、今回は雲を打ってベルを出すのではなく、敵を倒すとベルが出現。しかし、そのベルを打っても変化させることができない。色も黄色ベルがスコアじゃなかったり、青ベルもスピードじゃなかったりと困惑する点が多い。

初めてこのゲームをプレイした時の感想は「あれ、これってソニック・ザ・ヘッジホッグじゃないか…」だった。黄色くて丸いものを集めながら、ものすごく早く動けて、ゴールを目指す。しかし、そんな不安はすぐ消えて、やりこみ要素は高く、音楽も良質サウンドで、オリジナル要素がふんだんに詰め込まれている。

ただステージによって難易度がまちまちで、操作性もあまりよくないのが不満。ステージによっては、隠しゴールを見つけないとダメだったり、ボタン長押しのジャンプも壁に当たると勝手に方向転換されてしまうしと、ポップな雰囲気とは裏腹にイライラさせる展開も多く見受けられる。

極めつけはラスボスの「ニセツインビー」。そこまでのクリア率（集めた妖精の数や、開けたドアの数）によってどんどん強くなるという謎仕様で、完全クリアを目指したときにここが鬼門になった人も多いのでは。

対決! スーファミRPG両雄

DQ vs FF

100人(ぐらい)に聞きました!



スーファミRPGの2大巨塔『ドラゴンクエスト(DQ)』と『ファイナルファンタジー(FF)』。当時はDQ派とFF派に分かれての不毛な言い争いも一部であったが、ライバル同士だったスクウェアとエニックスは後に合併してひとつの会社になり、キャラたちが仲良くすごろくをするゲームさえ発売されている。当時の〝対立〟を再現する意図はまったくないけれど、でもやっぱり競わせてみたいのが心情。そこでここでは、スーパーファミコンで発売されたDQ・FFのナンバリングタイトル計6作品(DQは『Ⅲ』、『Ⅴ』、『Ⅵ』、FFは『Ⅳ』、『Ⅴ』、『Ⅵ』)を対象に、約100人にアンケートでの人気調査を実施した。DQかFFか、いまさら勝ってしまうのは、果たしてどっちだ!?

※『DQⅢ』はスーパーファミコンで発売されたリメイク版を取り扱うが、編集の都合上『DQⅠ・Ⅱ』は除く

①戦闘が面白いのは!?

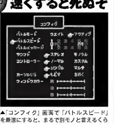
DQ 支持率32%

FF 支持率68%

FFの勝ち!

アクティブタイムバトルを採用したFFが勝利。「回復魔法を選ぶのに手間取るとその間に全滅してしまうこともあるなど、独特の緊張感があった」とは、当時「ネオエクスデス」に苦戦したという 30 代女性の言。「DQの戦闘は、パターンさえ見つけてしまえばあとはその繰り返しなんだけど、攻略本も何もない手探りの状態でそのパターンを探るのは楽しかった」(30 代男性)という意見もある。いずれにせよ、戦闘が楽しくなければここまでのヒットシリーズにはならなかっただろう。

FF 死ぬほど速くすると死ぬぞ



▲「コンフィグ」画面で「バトルスピード」を最速にすると、まるで別モノと言えるくらい難易度がアップするFFシリーズ。

DQ レベルさえ適正ならだいたい平気



◀魔法使いと僧侶のMPにさえ気をつけていればなんとかなるのがDQ。でも強いボスもいるんだよね。

②キャラクターに魅力があるのは!?

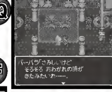
DQ 支持率62%
FF 支持率38%

DQの勝ち!

この質問ではDQがFFに差をつける結果に。FFにも、『V』のファリスや『VI』のティナなど人気キャラクターが多いのに、この大差の理由は一体なぜ？　と探ってみると、納得できるひとつの理由に行き当たった。「DQには『4コマまんが劇場』があったんですよ。アンソロジーなんで作家さんごとにキャラの個性が違うんですけど、それでDQキャラの魅力が増した部分がだいぶあると思います」（30代女性）……なるほど。出版部門を持っていたエニックスの強みといったところか。

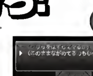
消えないで バーバラ消えないで

DQ



▲『DQVI』よりバーバラ嬢。鳥山風美女として少年たちの心をつかみ、ミレーユやターニアを引き離す人気に。

FF



ふたりの馴れ初めは拘束プレイ

◀キャラがブレることでも有名な『FFVI』のセリス嬢。衝撃の出逢いシーンが、少なからぬ少年の性癖を変えたとか変えてないとか。

③グラフィックがキレイなのは!?

DQ 支持率24%
FF 支持率76%

FFの勝ち!

やはりというか、ここではFFが強みを発揮。「『V』と『VI』に関しては、スマホで出ているリメイク版と比べても、スーファミ当時のほうが圧倒的に絵が良い」（40代男性）などの意見が。社内に凄腕のドット絵職人たちを擁していただけのことはある。DQ派からは「『VI』の、きりさきピエロの攻撃アニメが超カッコよくて学校でマネしてた」（30代男性）「90年代の鳥山明らしいボスのデザインが好き」（20代男性）という意見も。

機械の 描きこみもイイ

DQ



▲『ところどころにスチームパンクを盛り込むFFらしさも高評価の理由に。『VI』の「魔列車」は人気の中ボスだ。

FF



出だしから荘厳なムドー城で威圧!

◀『V』と比べても進化がわかる『DQVI』のグラフィック。ムドー城の豪華さもあいまってムドーの存在感が大。デスタムーアは小。

④ストーリーに〝入れる〟のは!?

DQ 支持率38%

FF 支持率62%

FFの勝ち!

シリアスな世界観のＦＦシリーズのほうが好評。「ぼっちのカインに同情した」（20 代男性）、「パロムとポロムが石になるシーンは、ゲームで初めて泣いたかも」（20 代女性）と『Ⅳ』の好評ぶりが伺えるが、『Ⅴ』の「シルドラ」、『Ⅵ』の「世界崩壊後の島」などのエピソードも負けじと票を集めた。ＤＱシリーズでは、主人公の成長や結婚、そして悲しい別れを描いた『Ⅴ』が大きな支持を集めた反面、『Ⅲ』『Ⅵ』のエピソードはあまり挙がらなかった。

悲話の多いFFシリーズ



◀涙なしには見られない、パロムとポロムの石化シーン。およよよよよよ。「きんのはり」を使っても戻らない。

『DQV』はまるで大河ドラマ



◀これまた涙なしには見られない、父パパスが子どもたちをかばって戦死するシーン。ぬわーーっっ!!

⑤外伝的作品が面白いのは？

※「聖剣伝説」シリーズは除く

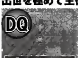
DQ 支持率67%

FF 支持率33%

DQの勝ち!

スーパーファミコンではＤＱ・ＦＦともに外伝的作品がいくつかリリースされているが、一番人気となったのが『不思議のダンジョン　トルネコの大冒険』だ。ＦＦシリーズの外伝的作品としては、おふざけ色の強い戦略シミュレーションの『半熟英雄』に支持が集まった。なお、発売当時からどちらかといえば否定的な意見の多かった『ファイナルファンタジーUSA　ミスティッククエスト』を名作として挙げた回答者は１人に留まった。

出世を極めて主役になった

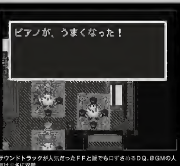


◀ファミコンの『ＤＱⅣ』が初出のトルネコは、『大冒険』がシリーズ化し本編主人公より有名に。元々出世キャラではあったが、まさかそこまで！

実はシリーズ第2作の『半熟英雄』



◀ＦＦシリーズのパロディなど、外伝的要素の強い『半熟英雄』。斬鉄剣を持っているのが「おーでーん」かよッ！　なにげにドットが神業。



サウンドトラックが人気だったＦＦと誰でも口ずさめるＤＱ。ＢＧＭの人気はまさに双璧。

ゲームミュージック世を席巻す

２０１６年４月３日放映のテレビ朝日系『題名のない音楽会』でゲームミュージックが特集された。ＦＦからはメインテーマと「マンボｄｅチョコボ」（ともに植松伸夫作）が選ばれ演奏されることに。ネットをはじめ各所で話題になった。

一方のＤＱのＢＧＭも、トヨタ自動車のコマーシャルにシリーズが複数使われるなど、耳にする機会を増やしている。ＤＱ・ＦＦの音楽についても人気調査を行いたかったが、「植松伸夫とすぎやまこういちに甲乙を付けるのは、ＤＱとＦＦから片方を選ぶより難しい」（本誌編集ゲームマニア）らしいので除けた。

⑥やりこみ要素が多いのは？

DQ 支持率54%

FF 支持率46%

DQの勝ち!

ほぼ同率。やり込んだ経験があるかないかを聞いても、おそらく同じ結果になっていただろう。FF『V』のジョブコンプリートとDQ『VI』の職業コンプリートをやりこみ要素として挙げる声が大きかったが、それ以上のやり込みプレイもあるらしい。「『DQV』ではぐれメタルの2匹目を仲間にするために学校をサボった。『DQⅢ』では酒場にいる仲間全員をレベル99にした」（30代男性）という猛者も。大したもんだ。

1%未満の確率のために粘る!



◀1匹仲間にするだけでも大変なはぐれメタルを2匹も3匹もなんて気が遠くなる。「名前が知りたかった」なるほどね。

エクスデス手前でレベル上げ!



◀割とみんなやってたジョブコンプリート。エクスデスの手前でAPを稼いでいるうちに、強かった敵を弱く感じるようになる。

⑦もし作品の世界に暮らすとしたらどれ？

DQⅢ 支持率42%

DQV 支持率8%

DQVI 支持率28%

FFIV 支持率6%

FFV 支持率14%

FFVI 支持率2%

DQの勝ち!

FFは、世界が崩壊する『FFVI』をはじめ軒並み低支持率に。唯一『V』が平均を上回る支持を集めた背景には、大団円で生還した主人公たちが楽しそうにしていることがあるようだ。DQ中でも最高支持率の『Ⅲ』を推す声は、「遊び人が賢者になれるのがいい」（40代男性）「酒場で一日中飲んでいられるから」（20代男性）など現実逃避的なものが多い。逆に、カルト宗教が奴隷労働を強いるシーンが印象的な『V』には支持は集まらなかった。

世界を救う旅はまかせた!



▲ルイーダの酒場でずっと飲んでいればいい『DQⅢ』の世界。商人になって「じぶんバーグ」に君臨してみるのも楽しいかも!?



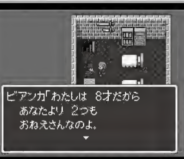
崩壊後の世界なんてイヤじゃ

◀村も街も滅ぶし、強いモンスターはうじゃうじゃいるし——。崩壊後の『FFV』の世界に暮らすのはイヤすぎる！

慕う声はビアンカとセッツァーに

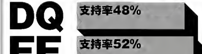
「スーパーファミコンのDQ・FFシリーズで好きな異性のキャラを1人だけ」という質問項目には様々な声が集まった。男性からの最多得票は『DQV』のビアンカで、セリス（『FFⅥ』）クルル（『FFV』）と続いた。年齢層が高いこともあってか、今風の〝萌え〟とはちょっと違う結論に。

女性からの得票はばらける傾向にあったが、『FFⅥ』の「セッツァー」が最多の票を得た。ただし、回答者の男女比が偏っていることもあり、シリーズ対決の項目とはしなかった。参考までに。



プレイヤーの圧倒的多数はビアンカ派。だって山奥で暮らさせるの可哀想なんだもん。

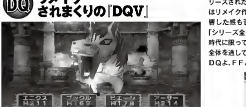
⑧ズバリ、スーパーファミコンではどっちのシリーズが好きだった？



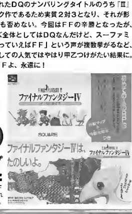
FFの勝ち！

ほぼフィフティ・フィフティ、もはや誤差の範囲内！これが発展途上国の選挙なら、両派が勝利宣言を出し、選挙に不正が疑われてクーデターが発生するかもしれないレベルの真っぷたつだ。スーパーファミコンでリリースされたDQのナンバリングタイトルのうち『Ⅲ』はリメイク作であるため実質2対3となり、それが影響した感も否めない。今回はFFの辛勝となったが、「シリーズ全体としてはDQなんだけど、スーファミ時代に限っていえばFF」という声が複数挙がるなど、全体を通しての人気ではやはり甲乙つけがたい結果に。DQよ、FFよ、永遠に！

DQ リメイクされまくりの『DQV』



▲プレステ2、DS、スマートフォンと何度もリメイクされている『DQV』はもはや稼ぎ頭だ。ストーリーを諳んじられるほどのオタクも。



FF イージータイプなんてのもあった

▶『FFⅣ イージータイプ』を含めると、FFのナンバリングタイトルは計4作発売されたことになる。『Ⅳ』は確かに難しかった　。

ニンテンドウパワー

～カセットを握りしめてコンビニに駆けたあの頃～

1997年に任天堂が開始した、スーパーファミコンとゲームボーイ用のゲーム書き換えサービス「ニンテンドウパワー」。コンビニのローソンで、専用カセットにゲームデータを書き込むという画期的な販売方法は、どうやって始まり、終わったのか。

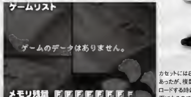


ニンテンドウパワーのサービスが提供されたLoppi。左側奥がカセット差し込み口。


1997年9月からローソン店頭に置かれた多目的情報端末Loppi（写真は「ニンテンドウパワー」終了後の現在のバージョン）。



ファミコンのディスクカードを書き換える元祖ディスクライター。



カセットには8つのフォルダーがあったが、複数のゲームをダウンロードする時は1つがメニュー画面になるので、最大で7本までしかダウンロードできなかった。

1995年当時、コンビニ大手のローソンは、物販だけでなく様々なサービスの販売を考えており、特に店頭端末「ロッピー（Loppi）」を利用した多目的サービスの販売を企画していた。コンサートのチケット予約や映画館の前売り券などのコンテンツの中で、当然ゲームソフトは有力な商材の1つであり、提携先として任天堂が候補に挙がった。

一方の任天堂は、今後の主力商品となる『Nintendo64』の翌年の発売を控えて、スーファミとの棲み分けを模索していた。旧作のソフトを安く提供し、スーファミを入門機種として、『Nintendo64』の販売へとつなげていく戦略に、ロッピーによるサービスはまたとないチャンスだった。

また当時は中古ゲームソフト販売がメーカーに問題視されているような状況だったが、このロッピーは、古いゲームソフト販売の利益がメーカーに渡り、しかも在庫不要で問屋を介さないので利益率が高く、飽和したスーファミ市場の活性化を図れるなど、一石二鳥も三鳥も狙えるビジネスモデルでもあった。

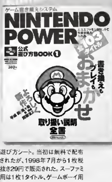
こうしてコンビニとゲーム機メーカーのコラボである『ニンテンドウパワー』は、スーパーファミコンのソフト書き換えを1997年9月から、ゲームボーイは2000年3月からサービスを開始した。

利用の手順

①手持ちのメモリカセット(またはGB用カートリッジがない場合はまず購入する。

②メニューから「ゲーム書き換えシステム」を選び、カセットを差し込む。

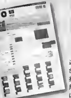
③ゲーム購入画面で書き換え番号を入力する



公式「ニンテンドウパワー取り扱い説明全書」。



1999年1月1日にリリースされたニンテンドウパワーのオリジナルソフト『POWER倉庫番』（任天堂）。後にパッケージ版も。



遊び方シート。当初は無料で配布されたが、1998年7月から1枚税抜き29円で販売された。スーファミ用は1枚1タイトル、ゲームボーイ用は1枚3タイトルの内容が掲載。



スーファミ用SFメモリカセットとゲームボーイ用GBカートリッジ。

シュールな「書き換え体操」CM



1997年9月のサービス提供に合わせて、「6年P組ロッピー先生」というシリーズでニンテンドウパワーのCM放送が開始された。



ロッピー先生の「書き換え体操」のシュールな振り付けが印象的だった。



「書き換え体操はともかく」というナレーションで画面が切り替わり、CMに登場する当時のロッピー。



CMを見る限りでは簡単そうな操作に見えるが、実際には10分以上の時間がかかった。

か、ゲーム一覧から選ぶ。

④手持ちのカセットから消去したいゲームを選んだり、新作を購入する。

⑤レシート口から出てきた申込書をレジに持って行き、代金を精算する。

⑥店員が書き換えるのを待ち、カセットを受け取る。

順調に行けば待ち時間を含めて10分程度で作業は終了した。

ニンテンドウパワー立ち上げ時は、任天堂、カプコン、コナミ、アスキー、ハドソンなどスーファミ全盛時の多数の大手ソフトメーカーが参加し、過去の有力ゲームが投入されてユーザーの期待を掻き立てた。

しかし、投入されたゲームソフトは、97年に101タイトル、98年に56タイトルあったが、99年にはわずか15タイトルとなり、6タイトルが販売された2000年12月にスーファミが、ゲームボーイは2002年1月をもってしてローソンでの扱いは終了した。その後も任天堂サービスセンターでは書き換えサービスは続けられていたが、2007年にこちらも終了となった。

店頭サービスが終了した理由は、書き換え操作が意外に面倒だったこと、コンビニでゲーム書き換えする利用者が見込みより少なかったこと、中古ゲーム販売が合法と認められたため、書き換えサービスの存在意義が薄まったこと、そしてなによりスーファミやゲームボーイがもはや時代遅れとなり、ユーザーは次世代機種を購入するようになっていたことなどが挙がる。

しかしニンテンドウパワーのコンセプトは、その後ネット回線の普及によってバーチャルコンソールへと引き継がれ、今日に至っている。

スーファミブーム収束後も裏の歴史は続いている!

スーパーファミコン裏年表 1988➡1996

スーパーファミコンが発売された1990年以前から、Nintendo64が発売された1996年まで、これまで語られることが少なかったスーパーファミコンの知られざる歴史を明かしていく!

1988年

11月 任天堂がスーファミの発売を発表!

任天堂が発表した家庭用ゲーム機の新機種（この頃は次世代機という言葉がなかった）がスーパーファミコン。発売時期は翌年の7月とされていたが、結局1年以上伸びて発売されることに。このとき発表された仕様で「ファミコンアダプター」というものが別売りされることが明記されていた。スーパーファミコンのカセットはファミコンより一回り大きい物を使うため、ファミコンのカセットを使うためのアダプターが発売される予定だったことが伺える。結局アダプターは発売されることはなかったが、同じようなアダプターが非公式では発売されている。ただしそれらは完全なパチモンではある。


中国製と思われる「ファミコンアダプター」。ネットで高値で取引されている

1989年

5月 実はサードパーティー集めに苦戦?

任天堂のアメリカでの躍進を支えたのが厳しいライセンス契約制度。契約はゲーム内容の事前協議や新作ソフト発表の点数制限、カセットの任天堂への製造委託などがある。この当時、任天堂とライセンス契約を結んでいた日本の企業は60社ほど。スーファミ発売にあたってコナミ、バンダイ、ジャレコなど18社とライセンス契約を結んでいたが、渋い顔をしていたのがナムコ。ナムコは1988年に発売された16ビットゲーム機メガドライブとライセンス契約を結んでおり、任天堂との厳しいライセンス契約を行うかが微妙と新聞で報道されていた。結果、この年の7月に契約更新の予定だったがナムコは見送っている。


大田区にあったナムコの旧本社。

7月 半導体不足で発売を延期

半導体不足に加えて、ファミコンがいまだ月間10万~15万台、アメリカでは月間80万台の売り上げを誇り、さらに4月に発売したゲームボーイも好調なため、急いで新製品を投入する必要がないと判断したようだ。

1990年

11月 公式発表から2年! スーファミやっと発売

仕様が発表されてから約2年でやっと発売されたスーパーファミコン。店頭での混乱を避けるため、ほとんどの店舗は〝ハガキ〟での予約に絞っていた。これは今の店頭での予約と違い、事前にハガキを送ってもらい当選者に予約券を送付するシステム。東京のビックカメラ全店で計1000台を販売したが、これに対して届いたハガキは1万15000通だった。大阪のソフマップ1号店では、当日に配布した整理券400枚が10分でなくなっている。


ファミコンに続いて、スーファミは一大社会現象に。

11月 ナムコもスーパーファミコンに参入

初期からファミコンに参入していたメーカーに任天堂は「少額のロイヤリティでパッケージを自社生産OK」「1年間に発売できる本数もほとんど無制限」という特典を与えていたが、スーファミからはこれを撤廃。全てのメーカーに「生産は任天堂に委託」「1年間に発売できるソフトは3本まで」という条件を提示し、ナムコはスーファミの契約に踏みきれずにいたが、契約締結したことが話題になった。

12月 シャープがスーファミ内蔵テレビ発売

売れに売れまくっているスーファミだが、12月にシャープがスーファミ内蔵テレビ「21G-SF1」を発売。しかし、価格がスーファミとテレビを別々に買った場合より40%近く高くなる13万3000円ということから「便乗」と批判が出ていた。このテレビの月間の生産台数は約1万台だった。


シャープのスーファミ内蔵テレビ21G-SF1。この便乗商法が、すでに今の衰退を暗示していたのかも…。

1991年

2月 市場拡大を狙って任天堂とソニーが提携

任天堂とソニーが提携する…今となっては夢のような話だが、この年の2月に、このニュースが新聞に掲載されている。内容は「ソニーが任天堂のスーファミとCD読み取り装置を一体化した機器を発売。早ければ年内にも発売する」というもの。10万円以下での発売を予定していた。1988年に発売されたPCエンジンのCD-ROMに対抗した商品と思われる。ただし、任天堂とソニーとの提携はこのあと二転三転する。

6月 オランダのフィリップスとゲーム機用CDで提携

2月にソニーと提携してCD機器を発売することが発表された4ヶ月後に出たこのニュース。内容はソニーの時と同じく「スーパーファミコンがCDで楽しめるプレイヤーの共同開発」。フィリップスはオランダのメーカーなので、この提携をきっかけに欧州市場を本格的に開拓するための足がかりでは？　と言われていた。


オランダのアムステルダムにあるフィリップス本社。世界的な電機メーカーだ。

6月 トイザらス日本上陸、任天堂が初の直接取引

任天堂はこれまで国内において、問屋を通じて全製品を販売してきたが、トイザらスはアメリカ市場では最大の取引先であることから、アメリカと同様の直接取引に応じるほかないと判断したため。任天堂が日本トイザらスにファミコンやスーファミ、ソフトなどを直接納入し、代金を請求、支払いを受ける。トイザらスは、この年の12月に日本1号店を茨城県に荒川沖店をオープンさせている。


茨城県稲敷郡阿見町にあった日本1号店の荒川沖店。2008年8月31日に閉店となり、今はない。

7月 ソニーとフィリップスが競合

ソニーとフィリップスが開発で競争する格好となり、任天堂に手のひらで踊らされているようだと当時の新聞。3社で共同開発すればいいが、CDの独自規格などライセンスの問題でそれも困難だった。ソニーと任天堂の関係も悪化したが、スーファミの部品をソニーから調達している関係もあり、断絶は避けたいところと報じられている。この半年後、1992年1月に「CD-ROMアダプター」を、翌年1993年1月に発売すると発表までしたが、結局実現しないまま提携は、終了してしまった。


『ファミリーコンピューター Magazine』に掲載された「CD－ROMアダプター」の完成予想図。

1992年

5月 米市場に100ドルを切るスーファミを投入

アメリカ版スーファミ「スーパーNES」の従来機より、50ドル安い普及版を販売することを発表。普及版は、この時発売していたスーパーNESに組み込まれていた「スーパーマリオワールド」とステレオケーブルを取り除いたものとなっている。個人消費の冷え込みと、「ジェネシス」（日本で言うメガドライブ的存在）に対抗してと見られている。


アメリカ版スーファミ「スーパーNES」。日本版よりカッコいい？

6月 任天堂がシアトル・マリナーズ買収正式決定

任天堂の山内溥社長らの投資家グループによるアメリカの大リーグ球団、シアトル・マリナーズの買収が正式に決まり、日本人初の大リーグ球団のオーナーとなった。任天堂の躍進を象徴する出来事だった。ただし、今年2016年4月に任天堂がシアトル・マリナーズ所有権の大半を売却したことが発表された。


この買収劇がなければ、イチローの大リーグでの活躍もなかったかも…。

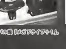
8月 任天堂が倒産したHAL研究所の立て直しへ

この年の6月にHAL研究所が約50億円もの負債を抱え倒産。任天堂が支援することを発表し、開発、販売面での協力。あらかじめテーマを設定して、それに基づいた商品を開発して、任天堂が責任をもって販売していくというもの。これで大ヒットしたのが1993年に発売されたファミコン用ソフト『星のカービィ 夢の泉の物語』と言われている。


ファミコン後期での発売ながら、大ヒットを記録した『星のカービィ 夢の泉の物語』。

9月 16ビットゲーム機の値崩れ相次ぐ

当時、業界トップの任天堂と業界2位のセガが設備投資競争に走った結果、生産能力が過剰となり、在庫が膨らんでしまった。スーファミの希望小売価格は2万4272円だったが、秋葉原では1万4880円と4割近く値引きしている店も。メガドライブは月間150万台生産体制を整え、追撃のためにメガドライブ本体に『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』を付けた『メガドライブ＋1』をオープンプライスで投入したが人気は今一つだった。当時、2万7000円相当の『＋1』は1万3000円前後で発売されており、半値以上落ち込んでいた。


売り上げが伸び悩んだライバル機『メガドライブ＋1』。

1993年

1月 ゲームソフトでマヨネーズ販促 味の素と協力

任天堂と味の素がタッグを組んでゲームソフトを共同制作。マヨネーズの販売促進を狙ったものだった。共同制作したソフトは『もと子ちゃんのワンダーキッチン』。内容は主人公のもと子ちゃんが美味しい料理の材料を探

して3つの世界を旅するもの。味の素がキャンペーンでプレゼントに使うもので、ぬいぐるみ型パジャマとの二者択一で毎月3000人、計1万8000人に当たった。



味の素と共同開発したソフト『もと子ちゃんのワンダーキッチン』。

3月 7億8200万円を出資してセント・ギガ再建

任天堂が、経営難の衛星デジタル音楽放送セント・ギガの再建に乗り出すと発表した。翌年の4月からセント・ギガが開始する文字情報サービスを使って新しい形でゲームが楽しめる番組などを提供すると発表。これがサテラビューで、1995年にスーファミに取り付ける端末が1万8000円で発売された。

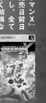

時代を先取りしすぎた感のあったサテラビュー。

6月 バンダイ、幻のスーファミ対応携帯ゲーム機を開発

この年に開催された「93東京おもちゃショー」にバンダイが参考出品。その名も「ホーム・エンターテインメント・ターミナル」。これは市販のスーファミソフトが使える携帯ゲーム機で、形状はノートパソコンに似ており、フタの内側部分に4インチの液晶ディスプレイとソフトの差込口が付いている。コントローラーは本体に収容できるようになっているが、試作段階の価格が10万円越え。このためバンダイは「試作品から大幅な変更もありうる」とコメントしていたが、結局発売されることはなく、幻のハードとなってしまった。

12月 ロックマンX、発売前日に急遽回収

カプコンがクリスマス商戦の目玉として発売したスーファミソフト『ロックマンX』に欠陥が見つかり、発売日前日に回収を始めた。しかし、全てが回収できるわけもなく結構な数が流通。2007年に開催されたロックマン20周年イベントではこの件にも触れられ、会場に集まったロックマンユーザーの多くがこの初期ロットを持っていることが判明した。ちなみにバグの内容はオープニングステージをクリアしたら、いきなりエンディングに突入してしまうというもの。


発売日直前に致命的なバグが発見された『ロックマンX』。

1994年

1月 サントリーがゲーム事業に参入

ゲームソフト制作会社ITCが6月に発売予定としていた『ジグザグキャット ダチョウ倶楽部も大騒ぎダ』の制作費用の半分を、広告代理店の電通とサントリーが出資することが決まった。サントリーは「ゲームソフトマーケットは大きい。これを機にビジネスとして積極的に展開したい」と、制作費の負担を足がかりにしてゲームソフト事業のノウハウを蓄積。約2000万~3000万を出資したという。


電通とサントリーが出資した『ジグザグキャット ダチョウ倶楽部も大騒ぎダ!』。

10月 JR北海道、海底駅のスクリーンでスーファミ

JR北海道が青函トンネル内の吉岡海底駅にあるスクリーンを使ってスーファミを楽しんでもらう「第一回吉岡海底スーパーファミコンツアー」を開催した。海底駅へのツアー客が減っている中で、トンネルを見直してもらおうという奇策。ツアーは津軽海峡線で同駅まで向かい、約3時間半の間、駅にある巨大スクリーン(と言っても2メートル四方程度)を使ってスーパーファミコンで競ってもらい、高得点のプレイヤーに商品をプレゼントするもの。参加費は大人3600円、子供2300円だった。

1995年

8月 スーファミ本体が4000円安くなるクーポン登場

「スーパーファミコンが4000円安くなるクーポン付き!」と大々的にCMをやっていたので覚えている人も多いのではないだろうか。1994年にプレイステーションやセガサターンが発売されて猛攻撃を受ける中、任天堂はまだスーファミで戦っている最中。そこで販売活性化のために、スーパーマリオRPGなどの任天堂ソフトに限りスーファミ本体が4000円安くなるクーポンをつけて販売していた。任天堂が小売店からクーポンを回収する問屋に対して、500円の手数料を支払うシステムになっていた。



懐かしいクーポン券。しかし、この当時、ユーザーは次々とプレステに移行していた。

12月 スーファミのソフト受託生産手数料を値下げ

ソフトメーカーが24メガのソフトで1本あたり3500円もの額を任天堂に払っている生産手数料を、2000円~2700円にするとした。これによりソフトの小売価格が1万円から5800円~6800円まで下がることとなった。しかし、この恩恵を受けられるのは任天堂のソフト審査機関「スーパーマリオクラブ」で100点満点中70点以上を獲得したソフトに限られるとのことで、有力ソフトメーカーに比べ新参メーカーは手数料引き下げの恩恵を受けにくく、価格格差が鮮明になった。

1996年

8月 スーパーファミコン9800円に値下げ

8月19日より、スーファミの本体価格が9800円に大幅値下げ。6月にはNintendo64の発売も予定されており、落ち込みが激しいスーファミをてこ入れする狙い。前述のスーファミ本体が4000円安くなるクーポンの使用期限が7月末で切れるため、本体価格の値下げに踏み切った。しかし、ユーザーの視線は、すでに次世代機に移っていた。

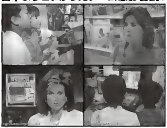

ソニーの後塵を拝することになった次世代機『NINTENDO64』。

世界はスーファミをどう評価した？
スーパーファミコン海外の反響

日本で爆発的な売り上げを誇ったスーパーファミコン。では海外ではどんな評価を受けたのだろうか。かつての反響と、現在のゲームユーザーたちの反応などをピックアップしてみた。

スーファミ発売当時のメディアの対応

日本よりヒドかったゲーム悪影響説！



▲スーファミを含めたゲームに批判的な当時のアメリカのテレビ番組より。

アメリカでも売れたファミコンNES。その後継機であるスーパーファミコンの発売とあって、アメリカでは、ゲームが子供に与える悪影響が盛んに論じられた。テレビでは、任天堂が、ファミコンから少ししか性能が上がってないにもかかわらず、新製品だからと子供たちに欲しがらせ、親に買わせる悪どい戦略を取っていると大人たちが節々に訴えた。なかには、子供が欲しがらないようにセラピーに連れて行き、どれだけゲーム会社が子供の気持ちを食い物にしているのかを教える試みを行っている親子のレポートも。日本でもゲームの悪影響を懸念する声はあったが、このあたりは、アメリカのほうが冷静と思いきやひどかったようだ。

スーファミ出荷台数

5千万台に迫る全世界売り上げ！

日本での出荷台数は約1717万台だが、日本以外でも約3193万台もの販売を記録し、全世界累計出荷台数は約4910万台となった。ただ、他社を圧倒した日本市場と違って、北米と欧州市場では、先行していたジェネシス（北米版メガドライブ）と、メガドライブを相手に苦戦し、ほぼ互角の状態で市場を分け合う形であった。最終的には、断トツではなかったが、トップシェアを獲得する。

海外版の仕様

北米版はカタチも配色も違った！

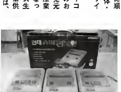
アメリカ、カナダ向けの北米版初代スーファミ（Super Nintendo Entertainment System）は1991年8月に発売された。本体およびカセットの外形デザインが日本発売のものと違って角ばった形状に、配色が青紫基調に、フォントが斜体に変更されている。カセットの物理的な外形が異なるので、日本版やヨーロッパ版SNESとのカセットと互換性はない。

EUとオセアニア（オーストラリアとニュージーランド）向けのヨーロッパ版は、1992年に順次発売。北米版とは違い、本体・カセットは日本版と同じデザイン・配色であった。

お隣の韓国では、「スーパーコンボイ」の名称で発売。当時のお国の事情も反映したのか、発売元も任天堂ではなく現代電子産業（現・ハイニックス半導体）となっているが、韓国でのライセンス生産ではなく、任天堂からOEM供給したものであった。こちらは、外形デザインは日本版スーファミとほぼ同じで、カセットの互換性もあった。

▼北米版のスーパーファミコン本体





▲韓国で発売された「スーパーコンボイ」

ソフト売り上げランキング世界累計

日本のランキングとは異なる上位作品

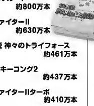
本誌の巻頭には日本の販売本数のランキングを掲載しているが、世界全体では別表のようなランキングになっている。

『スーパーマリオワールド』、『スーパードンキーコング』、『スーパーマリオカート』らの任天堂のおなじみのソフトが売れているのは日本と同様だが、『ストリートファイターII』が、FFやドラクエを抑えて4位に。日本でもヒットはしたもののトップ10入りは逃した『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』が、海外の売り上げを合算すると全体で5位にまで浮上する。シューティングの『スターフォックス』が8位につけているのも特徴的だろうか。10位にやっと日本で超絶ヒットした『ドラクエVI』がランクインするが、これはほとんどが日本での売り上げである。



▶日本のランキングとかわってTOP10に名を連ねた『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』と『スターフォックス』

スーファミソフト世界売り上げ累計ランキング



- 1位 スーパーマリオワールド 約2000万本
- 2位 スーパードンキーコング 約800万本
- 3位 スーパーマリオカート 約800万本
- 4位 ストリートファイターII 約630万本
- 5位 ゼルダの伝説 神々のトライフォース 約461万本
- 6位 スーパードンキーコング2 約437万本
- 7位 ストリートファイターIIターボ 約410万本
- 8位 スターフォックス 約400万本
- 9位 スーパーマリオ ヨッシーアイランド 約400万本
- 10位 ドラゴンクエストVI 幻の大地 約320万本

※日本での売り上げも含む累計本数

外国人が選んだスーファミソフトベスト10

外国で圧巻の人気の『クロノ・トリガー』

「gamingirresponsibly.com」というゲームやーTを紹介するサイトがかつてスーファミソフトのベストランキングを発表したことがある。順位は下記のようなものとなった。これが概ね海外のユーザーには異論のないものだったようで、日本と、外国での評価の違いが話題になった。

以下見てもらえればわかるが、スクウェアと任天堂が独占。『クロノ・トリガー』がここまで評価されているのはわかるといえばわかるが、ほかの、日本で謳われる名作ソフトの数々を押しのけて1位というのは意外といえば意外だろう。一方で、こういったランキングで日本なら必ず入る『ドラクエ』シリーズが1本も入っていないのが海外ならではだろうか。

- 1位 クロノ・トリガー（1995）スクウェア
- 2位 ゼルダの伝説 神々のトライフォース（1992）任天堂
- 3位 スーパーマリオワールド（1991）任天堂
- 4位 スーパーメトロイド（1994）任天堂
- 5位 FINAL FANTASY VI（1994）スクウェア
- 6位 ヨッシーアイランド（1995）任天堂
- 7位 FINAL FANTASY IV（1991）スクウェア
- 8位 スーパードンキーコング（1994）任天堂
- 9位 聖剣伝説２（1993）スクウェア
- 10位 F-ZERO（1991）任天堂

海外のユーザーに絶賛される「クロノ・トリガー」▶



海外ゲーマーが薦めるスーファミＪＲＰＧ

外国人を感嘆させる日本のＲＰＧたち！

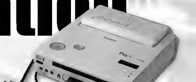
海外の掲示板では、日本のゲームについて語るスレッドがしばしば盛り上がる。その中に、かつて、各々が好きなスーファミ向けの日本のRPGを３本あげるスレッド「What's your Top 3 Must Play SNES JRPG?」というものがあった。そこで最も人気を集めたのも、『クロノ・トリガー』だった。日本でももちろん評価は高いが、海外での評価の高さは特筆に値する。その後に続いたのは、『ファイナルファンタジーVI』。「時代を象徴する凄まじいRPG」などと評される声があがる。さらに続いたのが『MOTHER2』。次点で、『スーパーマリオRPG』や『天地創造』といった名前も挙がっていた。



任天堂とソニーが共同開発したゲーム機

Nintendo PlayStationがあった!

噂されていた実物が発見された!



かつて共同開発されていた「Nintendo PlayStation」。スーファミのカートリッジと合わせてCD-ROMを読み込むことができるとされた。幻の共同開発の経緯と、明らかになった実機を見て行こう。

任天堂とソニー共同開発の経緯

現在の任天堂とソニーはゲーム機の覇権を争っている状況だが、スーパーファミコンが出来た頃は、音源チップの部品をソニーが任天堂にメーカーとして供給するなど良好な関係にあった。

そのような関係の中で、1989年頃から、スーパーファミコンのCD・ROMドライブ拡張機器「スーパーファミコン CD・ROMアダプタ」の共同開発が正式に始まり、翌年には、両社の締結を確認する合意文書も作られた。この際の開発コードネームが「PlayStation」だった。計画では、CD・ROMアダプタは、玩具として任天堂ブランドで発売し、スーパーファミコンとCD・ROMの一体型マシンを家電としてソニーブランドで発売することになっていたようだ。

計画は順調に進んでいたようで、1991年6月のシカゴでの家電見本市において、ソニーが「PlayStation」の試作機を発表。

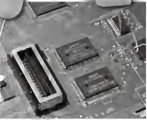
ところが、その翌日に、任天堂はソニーとの共同開発計画ではなく、突如としてフィリップスと提携してCD・ROMを発売することを発表した(なお、最終的に発売に至らず)。ソニーは抗議し

プレステが生まれた契機となった幻の試作機！



スーパーファミコンのコントローラーなのに「SONY」と「Play Station」のロゴが。

当初ゲーム機開発に参入する気はなかったといわれるソニーだが、この任天堂の「裏切り」によって「Play Station」の開発に向かったとされている。



NECとソニーのチップが混在する試作機ならではの基盤。



スーパーファミコンとプレイステーション、両者の特徴を兼ね備えたかのような試作機。

たものの、任天堂の言い分は「ソニーが『スーパーファミコン CO-ROMアダプタ』を発売するのは構わないが、任天堂は別の規格を採用する」というものだったらしい。

一説には「CD-ROMのライセンス料全てをソニー側が得る契約だったため任天堂が契約を破棄した」とも言われているが、その真偽は現在も明かされていない。

両社の関係はこれで決裂し「PlayStation」は宙に浮いてしまうことになったが、これを契機にソニーはゲームハード市場への参入を決意。結果的に、同名で発売された「PlayStation」は、家庭用ゲーム機で当の任天堂を凌駕して、全世界で1億台を売り上げる〝王者〟になったのは知っての通りだ。

噂された実機が出現 ネットはお祭り騒ぎに

一方、結局発売されなかった「Nintendo PlayStation」はゲーマーの間で伝説のハードとして度々話題にあがったが、あくまで試作段階で現物を見たものがほとんどいない状態だったため、現存するものは、もう世の中に存在しないのではないかとも言われていた。

ところが、昨年実機を所有するアメリカ人が現れた。Advantaという企業にかつて勤めていた男性で、この会社の倒産後インターネットオークションにかけられていた「PlayStation」を落札したのだという。Advantaの社長が後のソニー・インタラクティブ・エンターテイメントでも社長を務めていたのが、試作機がオークションにかけられた理由のようだ。ちなみに、落札価格は75ドルだったという。

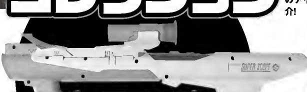
ファミコンやスーファミと同じカートリッジスロットを備えていながら、前面のコントローラーを差し込む端子の上にCDドライブが搭載されているのが特徴的なこの試作機。

もしも、任天堂とソニーが手を組んだまま、その後も共同開発を続けていたとしたら、一体どのようなハードと、それに伴うソフトが生まれていたのだろうか――。

こんなのありました!!!!

スーパーファミコン 周辺機器コレクション

ファミコン同様、スーパーファミコンでも工夫を凝らした周辺機器が多数リリースされている。もっとも、「アイデア倒れ」に終わったような周辺機器が多かったのだが……。珍奇な見た目でゲームライフを彩った数々のアイテムをここで一挙紹介!





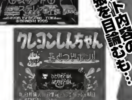


スーパースコープ 任天堂

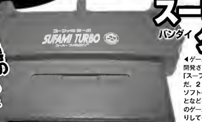
▲ファミコンでは光線銃なら、パワーアップしたスーファミではバズーカ砲! そんな思いつきで作られたかどうかは定かでないが、遊べるゲームがほとんど出なかったスーパースコープ。とにかく電池の消費が激しくて不経済。失敗作との声が大。

バズーカ砲にパワーアップも…





ソフト内容の拡張を目論むも…



スーファミターボ バンダイ

◀ゲームソフトの高騰を受けて開発されたのが、3,980 円の「スーファミターボ」(バンダイ)だ。2つのスロットを搭載し、ソフトの内容を拡張していくことなどを目論んでいたが、肝心のゲームの内容がしょぼかったりしてイマイチな売上に留まった。

任天堂の『黒歴史』が垣間見える周辺機器群

ファミコンでも幾つもあったが、スーパーファミコンでも様々な周辺機器が発売された。しかし、スーファミ向けに発売された周辺機器のうち、普及したといえるのは「スーパーマルチタップ」など数えるほどしかない。家庭用ゲーム機の周辺機器といえば銃型のコントローラーが挙がるが、スーパーファミコンの『スーパースコープ』は失敗作として語られている。指示通りに照準をあわせるのが極端に難しく、電池の消費も激しかったためだ。サイズ的には巨大で、見た目のインパクトはあったのだが。

チャレンジ精神は褒めるべき!? カセット・オン・カセット

バンダイが挑戦した「スーファミターボ」は、最大2本の小型カートリッジを挿入して遊べる異色のカートリッジ。小型カートリッジの値段はフルプライス







スーパーゲームボーイ

任天堂

ゲームボーイを大画面で！



▲スーファミの大きな画面でゲームボーイのソフトが遊べることが話題に。対応ソフトなら画面がカラーで描画される。任天堂から発売されたスーファミの周辺機器としてはトップクラスの売上を誇るも、『ポケモン』ブームに対応できず。

ターボファイルツイン

アスキー

データ交換だけで用途は少なく



▲アスキーより発売、ゲームのセーブデータを外部的に記録できる装置「ターボファイル」シリーズの決定版。『RPGツクール』シリーズで製作したゲームデータをコピーして、友だちとやりとりすることができたが、他の用途にはあまり使われなかった



『ポケモン』ブームにのって開発！



▶『ポケットモンスター』ブームによって、通信ケーブル非対応の「スーパーゲームボーイ」が不評を買うようになったため開発された第2弾。通信ケーブルに対応している以外、基本的な仕様は「1」とほとんど変わらない。スケルトンは当時の流行だった。

任天堂

スーパーゲームボーイ2

のゲームソフトよりも安く、追加要素の配信によってゲームプレイの幅を拡げることも期待されていたが、これが普及することはなかった。カセットにカセットを挿すというアイデアは任天堂も持っており、ゲームボーイのソフトをスーパーファミコンで遊べる「スーパーゲームボーイ」は一定の成功を見た。『ポケモン』時代には、通信ケーブル対応の「2」も発売された。

また、構造が「スーパーゲームボーイ」に似ているサテラビュー用の「8Mメモリーパック」は、『BS-X』以外のソフトでも利用できる規格になっている。しかし、『ダービースタリオン96』や『鮫亀』などの限られたソフトを除いては、メモリーパックに対応することはなかった。ただ、プレイステーションの時代には、家庭用据え置きゲーム機のセーブデータを友だちの家に持って行くことが遊びの幅を拡げており（『モンスターファーム』など）時代を先取りする発想ではあった。任天堂には、このような時代を先取りしすぎたために主流にはならなかった商品が実に多い。

こんなのありました!!!!
スーパーファミコン 周辺機器コレクション

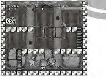
スーパーファミコンマウス 任天堂



対応ソフトは100種類以上!

◀マウスというポインティングデバイスの存在を子どもたちに知らしめた「スーパーファミコンマウス」。ボール式のため、定期的な清掃が必要だった。『マリオペイント』に同梱されていたことで有名だが、対応ソフトは意外にも多く１００以上に及ぶ。





ハドソン スーパーマルチタップ



最大5人まで同時対戦可能に!

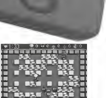
▼最大５人での同時対戦を可能にする「スーパーマルチタップ」は、任天堂からではなく、サードパーティのハドソンから発売された。４～５人で対戦するゲームといえば「スーパーボンバーマン」「桃太郎電鉄」などハドソンのゲームが多かったのも要因か。

任天堂 8M メモリーパック



当時では大容量の8メガ!





▲「サテラビュー」でダウンロードしたゲームを保存できる大容量のメモリーパック。『RPGツクール2』や『ダービースタリオン 96』ではセーブデータを保存することができたので、サテラビューを持っていない人にも使われていた

完成されていたスーファミのコントローラー

スーパーファミコンの同世代機にあたるセガのメガドライブでは、アーケード移植の格闘ゲームなどが流行したため、多種多様なゲームパッドが発売されていた。それに対してスーパーファミコンでは、サードパーティ製の連射パッドのほかには「スーパーファミコンマウス」がある程度だ。

ファミコンと比べて4つもボタンが増えているスーパーファミコンのコントローラーでは、特別なキーパッドを用意することなく遊べるゲームが増えたということなのだろう。発売当初は物議をかもしたボタン数だが、結果的に大成功だったといえる。


いまでもあそべる！ せいしゅんの8ビットゲーム
懐かしファミコン
パーフェクトガイド
M.B.MOOK
PERFECT GUIDE OF NOSTALGIC FAMILY COMPUTER
完全図鑑
名作のファミコンソフト
任天堂、コナミ、ハドソン、ナムコ、エニックス、スクエア、バンダイ、テクモ……
少年たちを魅了した
任天堂
クソゲー&
無理ゲー&即死ゲー
ゲームランキング
価格1200万円超！
幻のプレミアソフト紹介
ファミコンスーパー裏年表
ドラクエ名場面を
振り返る！
こんなにあった！
ファミコン周辺機器特集
僕らが愛した
キャラゲーたち
エロの限界に挑戦した
ファミコンソフト
よみがえるラスボスたち
想い出の強敵を検証する！
世界一ファミコンに詳しい男
ファミコン芸人・フジタの
今こそやるべき精選ソフト

こんなにあった！スーファミと競ったライバル機たち

1970年代のテレビゲームから始まった家庭用ゲーム機の販売競争は、80年代のファミコンの登場で一層激化し、90年代に入ると新世代ゲーム機が入り乱れ、様々なメーカーの参入を招き、まさに戦国時代に突入した。ここでは、スーファミに敗れたライバルゲーム機を中心に紹介する。

『メガドライブ』

セガ・エンタープライゼズ
〈1988年〉●¥21,000

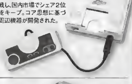


16bit機として発売されたが、「メガドライバー」という熱狂的なファンを生み、スーファミと互角の競争を演じた。「ワンダーメガ」、『テラドライブ』などの派生商品の他、2014年以降も全世界で数々の互換機を生んでいる。

『PCエンジン』

NECホームエレクトロニクス
〈1987年〉●¥24,800

画期的な性能で発売初年度は60万台を発売し、発売当初はファミリーコンピュータやセガ・マークⅢと競合。スーファミ発売後も善戦し、国内市場でシェア2位の座をキープ。コア思想に基づいて周辺機器が開発された。



『3DO REAL』

パナソニック
〈1994年〉●¥54,800



北米の3DO社のゲーム機のライセンス供与を受けた第5世代機。ゲーム機ではなくインタラクティブ・マルチプレイヤーという家電製品という、中途半端な位置づけで販売され、高額な価格設定等もあり商業的には失敗した。



『SUPER CD-ROM²』

NECホームエレクトロニクス
〈1991年〉●¥47,800

『PCエンジン』『CD-ROM²』の勢いに乗って、2メガビットに拡張された代表的な周辺機器、及びゲーム機。国内ではスーファミに次ぐシェアを占めた。しかし1994年の32ビットの次世代機戦争で世代交代の憂き目に遭った。

『PC-FX』

NECホームエレクトロニクス
〈1994年〉●¥49,800



PCエンジンの流れを汲み動画再生に特化した性能で、他機種では再現できない描写ができた。しかし当時ゲーム業界主流の3D機能がなく、キラーソフトの不在などによって商業的に失敗した。



『ネオジオCD』

SNK
〈1994年〉●¥49,800

購買層がマニアに限られていた「ネオジオ」の欠点をカバーして供給媒体をCD-ROMに変更。しかし等速CD-ROMドライブを採用していたため、CD読み込みのロード時間の長さが不評で、ソフトのバリエーションにも欠けた。

1983年『ファミリーコンピュータ』でブームを起こした任天堂は1990年、ファミコンの後継機として『スーパーファミコン』を発売した。

これに対し、任天堂の牙城を崩すべくライバルメーカーは次々と新しい機能を付加したゲーム機を登場させ、「次世代ゲーム機戦争」と騒がれるようになった。

先陣を切ったのは家庭用パソコンの先駆者NECホームエレクトロニクスで、1987年に大ヒットとなった『PCエンジン』。1991年にはCD-ROM内臓の画期的な『PCエンジンDuo』などの一連のシリーズを発売した。さらに1994年に、動画再生を充実させた『PC-FX』を登場させたが、当時の同世代期の主流だった3D機能をもっておらず、商戦から脱落。1998年、NECグループは家庭用ゲーム機業界から撤退することになった。

早くからアーケードゲーム機と家庭用ゲーム機に参入していたセガ・エンタープライゼズは、『メガドライブ』でシェアを伸ばしていたが、スーパーファミが発売されるやいなやシェアを急速に奪われたため、1994年に64ビット機の『セガサターン』を発売。しかし、当時ゲーム機で主流だった3Dではなく2Dだったため、熾烈なシェア争いをしていた『PlayStation』に差をつけられてしまった。

1998年には満を持して第6世代ゲーム機の『ドリームキャスト』を発売。CD-ROMの2

『PlayStation』

SCE
(1994年)●¥39,800



任天堂との共同開発計画が流れた結果、ソニーの面子にかけて開発された CD－ROM・32ビット機。大容量と3Dポリゴン描画に特化した性能の高さを併せ持っていた。主要な半導体は自社で独自設計ないしカスタム化した。



『セガサターン』

セガ・エンタープライゼズ
(1994年)●¥44,800

高水準な2D描画機能で既存のアーケードゲームから多くのタイトルが移植された。日本ビクターと日立製作所からも互換機が発売。日本市場ではセガとして最も売れたハードだったが、SCEが仕掛けた価格競争に敗れた。

『ドリームキャスト』

セガ・エンタープライゼズ
(1998年)●¥29,800



CD-ROMの2倍の容量を持つGD-ROMの採用や、家庭用ゲーム機としては初のモデムの標準搭載などをアピール。さらに湯川専務などのCMキャラクターも話題になった。供給の遅れやソフト不足からSECに敗れた。



『ピピンアットマーク』

バンダイ・デジタル・エンタテイメント
(1996)●¥49,800

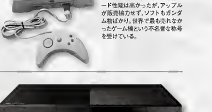
アップルとバンダイが共同開発したMacintosh互換のゲーム機。ハード性能は高かったが、アップルが販売協力せず、ソフトもガンダム物ばかり。世界で最も売れなかったゲーム機という不名誉な称号を受けている。

『PlayStation 2』

SCE
(2000年)●¥39,800



PlayStation の後継機。ゲーム機としては画期的な下位機種との互換性を持ち、CD-ROMの7倍の容量を持つDVD-ROMを採用。据え置き型の家庭用ゲーム機史上初1位となる累計出荷台数が1億5千万台を突破した。



『Xbox』

マイクロソフト
(2002年)●¥34,800

PC/AT互換機用パーソナルコンピュータの部品をほぼそのまま流用。Xbox LiveやDVD-ROMを採用。世界市場では支持されたが、日本では魅力的なソフトに欠けたのと、オンラインゲームの普及が遅れて低迷した。

倍の容量を持つGO-ROMを採用し、家庭用ゲーム機としては初のモデム搭載でインターネット対戦が楽しめた。また秋元康を起用して湯川専務をキャラクターにしたCMも話題になった。しかし、部品供給の遅れから供給不足となり、さらにソフトメーカーも販売が遅延。結局、2001年にドリームキャストの販売を終了し、セガは長年のハードウェア事業から撤退した。

関連会社SCEを発足したソニーは、1994年に32ビット機『PlayStation』を発売。PlayStationは大容量と3O性能が評価され、『鉄拳』『バイオハザード』などのヒット作にも恵まれた。また1996年以降にスーファミのキラーコンテンツだった『ファイナルファンタジー』や『ドラゴンクエスト』の最新作がPlayStation用ソフトとして提供されると、販売台数が飛躍的に伸びた。

2000年には後継機『PlayStation 2』を発売。下位機種との互換性や、CO-ROMの約7倍の容量を持つDVD-ROMを採用して、2003年頃には日本国内外ともにトップシェアに立った。

1994年にパナソニックから『3OO』、SNKから『ネオジオCD』、1996年にはバンダイから『ピピンアットマーク』などが発売されたが、高価格やソフト不足の問題で、いずれも短期間で撤退している。2002年にはマイクロソフトが『Xbox』を投入したが、日本市場では低迷した。

スーファミのシェアに安住していた任天堂は、1996年にセガサターンやPlayStationに対抗して64ビット機『NINTENOO64』を発売。2001年には後継機としてOVOを供給媒体にした『ゲームキューブ』を発売している。

2003年9月30日、部材調達の困難などを理由に任天堂はスーファミ本体の生産を打ち切った。ゲーム機市場に君臨すること13年、累計販売台数は約4千9百万台であった。

GAMES FROM SPACE

サテラビューがあった頃



衛星放送でゲームをダウンロードできるサービスが始まる——。
新時代の到来を感じさせるそんなニュースに、
ゲーム少年1千万人の心が踊った。
しかし、サテラビューでゲームを楽しめたのは、
1995年のサービス開始から
2000年のサービス終了までのわずか5年間。
スーパーファミコン時代に突如訪れた、
サテラビューの「狂騒の1年と静寂の4年」を、
少しだけ振り返ってみたい。



サテラビュー　基本データ

サービス開始…………1995年春（注1）
サービス終了…………2000年6月30日
型番…………
SHVC-028（カセット『BS-X -それは名前を盗まれた街の物語-』、OSに相当）
SHVC-029（サテラビュー本体）
SHVC-031（8Mメモリーパック）
SHVC-030（AVセレクタ）
SHVC-032（ACアダプタ）
SHVC-033（電源中継ボックス）
価格…………18,000円（当初）
放送波…………1チャンネル27MHz
コールサイン…………
JO33-BS-TDM1（St.Giga）（注2）
JO23-BS-TDM1（St.Giga）（注3）

注1——最初期ロットの顧客への配送開始日は定かではない
注2——サービス開始から1997年夏まで
注3——1997年夏からサービス終了まで

サテラビュー、狂騒の1年間

サテラビューは、90年代の最も先進的なゲームハードだった。モジュラージャックを標準搭載するネット世代機・ドリームキャストを上回ると言っても過言ではない。

処理の大半を担うのはスーパーファミコンなので、もちろん画像表現などには限界がある。しかし、衛星放送の持つ音声の表現力、プレイヤー間のプレイの同時性、そしてそれらを活用するクリエーターのアイデアは、スーパーファミコンの非力を補って余りあるゲーム体験をプレイヤーに与えてくれた。

時間ごとに異なる複数のゲームが衛星「セント・ギガ」から〝放送〟され、プレイヤーはそれをダウンロードする。タモリや内田有紀、爆笑問題などの人気タレントとタイアップした『パーソナリティゲーム』では、番組DJたちのトークがゲームを盛り上げた。BGMではなく、リアルタイムに創られる音声を聴きながらプレイするゲームというのは、現代でも稀だ。

ゲーム最新作がフルに遊べる「体験版」も放送されていたし、何をおいてもゲーマーたちを熱狂させたのが『BSゼルダの伝説』にはじまる「サウンドリンクゲーム」だ。ゲームと並行して放送波にはラジオ音声が流される点はパーソナリティゲームと同じだが、ラジオドラマで読み上げられた出来事がプレイ中のゲームにも反映されるというのが画期的だった。

物語の登場人物が冒険のヒントを教える『BSゼルダの伝説』は、1時間の放送時間内にダンジョンをクリアしなければならず、遊べるのも毎週1回限りという超プレミアムなゲーム。『BS風来のシレ

ン』では、ラジオドラマと連動して主人公シレンがパワーアップ。モノポリーゲームの歴史を教えてくれる『BSモノポリー』でも、糸井重里監修のソフト『ザ・モノポリーゲーム2』の個性的なキャラクターが登場し、軽妙な掛け合いでプレイヤーたちを楽しませた。

さらば、名前をなくした街よ

そんなサテラビューの栄光も、長くは続かなかった。サテラビューを遊ぶためには衛星放送の受信設備が必要で、導入のハードルが他のゲームハードと比べて圧倒的に高かったのだ。サービスイン当初こそテレビコマーシャルが頻繁に放映されていたが、途中からはこれといった販促も行われなくなり、専門誌『サテラビュー通信』も96年に休刊。その後2000年のサービス終了までは、スーパーファミコンから次世代機への世代交代もあいまって新作の配信が激減し、パズルゲームなどの再放送が細々と続くのみとなった。

サテラビューの舞台は「名前を盗まれた街」。プレイヤーは、『MOTHER2』風のこの街に立ち並ぶ建物(「電卓ビル」や「かべ新聞社」、「バグボタミア神殿」など)を訪れて、時間帯ごとに異なるゲームをダウンロードする。アイテムを買うことで、電車やバスに乗って小旅行をしたり、ジャンプシューズで街じゅうを歩きまわることができた。決して広いマップではなかったが、毎週のように新作ゲームが放送されるこのひょうきんな街は、宇宙につながる無限の空間のように感じられた。

この街の名前が明かされる日は、ついに来なかった。サテラビュー配信終了後の街には、すべての役割を喪失した寂しい無人の建物が並ぶ。名前のない街を星明かりが照らすことは、もう二度とないのだ。



いまはもう、すべてが無になった街が残るのみ。かつてのにぎわいは影もない。

サテラビュー あんなことこんなこと

●「マガジン」はホームページだった
サテラビューでは、ゲームの説明書が企画記事が「マガジン」として配信され、ダウンロードして読むことが可能だった。インターネットで言うところのホームページのようなもので、文字だけではなく写真やイラストなどをふんだんにもりこんだ豪華なものだったが、惜しくもその資料はほとんど散逸している。

●天体ショーでゲームができない!?
サテラビューでは、衛星放送ならではの問題が生じることもあった。日食の時期にはセント・ギガのエネルギーが不足するため、放送時間が短縮されてしまうのだ。しかし逆転の発想か、マガジンでは写真を入れて食という天体ショーを説明したり、ラジオでもパーソナリティが食について語ったりしていた。

●性転換ができた!?
秘密のショップで購入できる隠しアイテムの「セイテン缶」を使うと、サテラビュー開始時に登録した性別を変更することができた。それだけのことだけれども、謎のドキドキがあった。

●賞品がもらえるRPG!
『RPGツクール』シリーズで製作された『BSくれくれ猛レース』が配信され、同作に隠されたパスワードをハガキに書いて一番早く送ると賞品がもらえた。『ツクール』コンテストの佳作が配信されることも多く、インターネット時代の「ツクールゲーム」ブームを先取りしていたといえるかもしれない。



サウンドリンクゲームとしては『ドラクエ』『ゼルダ』『シレン』『モノポリー』などが配信されていた。おなじみのゲーム音楽が衛星放送の高音質で楽しめる点も嬉しかった。

スーパーファミコン

懐かしCM Best 10



看板に偽りなし、名作には名CMが！



　ゲーム市場が円熟した９０年代は、ゲームＣＭの時代でもあった。スーパーファミコンのコマーシャル・フィルムから「記憶に残るＣＭ」を思い出してみると、そのほとんどが現代にも通用するような名作ゲームのものである。ファミコン時代と比べても、限られた有力メーカーに資本と才能が集中していった様子がうかがえる。

　当時流行したのが「歌うＣＭ」で、御本家・任天堂はここで強みを発揮。『ゼルダの伝説　神々のトライフォース』を皮切りに、コピーライター糸井重里が原作を手がけた『ＭＯＴＨＥＲ２』や、エニックスとタッグを組んで作った『スーパーマリオＲＰＧ』など、忘れがたい「歌うＣＭ」を数多く生み出している。

謎の耳タコソング
マーザツー、マーザツー――

　ＳＭＡＰの木村拓哉が出演したことでも有名な『ＭＯＴＨＥＲ２ ギーグの逆襲』のコマーシャル。「マーザツー、マーザツー……」という謎のアカペラコーラスが流れ、兄と弟がいぶかしみながらもコーラスに加わるという、視聴者からしたらどんなゲームなのかまるでわからない内容だった。ＣＭ第２弾では、購入したソフトを兄が弟に見せびらかしている。

　糸井重里による「おとなもこどもも、おねーさんも」というキャッチコピーが印象的に挿入されており、このＣＭのおかげか『ＭＯＴＨＥＲ２』は『１』を上回るヒット作になった。





ＣＭ第２弾では、兄が『ＭＯＴＨＥＲ２』を手にしていた。ゲーム内容に一切言及しないスタイルが斬新で、以後いくつかのゲームＣＭの参考にされたという。

第１位 ＭＯＴＨＥＲ２ ギーグの逆襲

1994年／任天堂

楽しさ満点！ 歌うCMの決定版

ブームに沸くＲＰＧ市場に、任天堂のメインキャラクター・マリオが殴りこみをかけた一作。当時のゲーム少年にとっては「あのマリオがＲＰＧに」というだけでじゅうぶんなインパクトがあったのだが、それに拍車をかけたのが〝歌うＣＭ〟だった。

「ＲＰＧやったことない人も　マリオと旅に出ようドラマをつくろう」という歌詞は、今でも歌える人がいるほど。シリアスＲＰＧの流行に向こうを張った〝楽しいゲーム〟として人気となった。

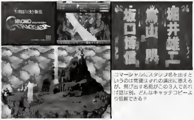


ＣＭソングをフルコーラス歌いきったあとに「スーパーファミコンが安くなるクーポン券つき！」と添えるのが当時の小学生あるある。

スーパーマリオＲＰＧ

第2位

1996 年／任天堂



コマーシャルにスタッフ名を出すというのは常識はずれの演出に思えるが、飛び出す名前がこの３人であれば話は別。どんなキャッチコピーより信頼できる!!

ＣＭの時点で 名作が確定していた!?

スーパーファミコンの名作ゲームをひとつ、と言われたら少なくない人が挙げる『クロノ・トリガー』。ゲーム雑誌では特集が組まれており、発売前から熱狂にのまれるゲームだった。

壮大さを予感させるメインテーマを背景にしたＣＭはオーソドックスだが、コマーシャルにクリエーターが名を連ねていた点が異色。ビッグネームでなければできない演出である。

クロノ・トリガー

第3位

1995 年／スクウェア

アツさでいえば 間違いなく No.1！

ロボットヒーローたちが総登場することでおなじみ、リメイクも含めればこれまでに５０作以上がリリースされている長寿タイトル「スーパーロボット大戦」のナンバリング第４作目。

ロボットアニメのオープニング風のＣＭソングは子どもが家にいる夕方の時間帯によく流れており、今の２０代後半から３０代にかけての人なら、聴けば必ず思い出すだろう。



スーパーファミコン版の放映終了後にはプレイステーション版『第４次スーパーロボット大戦Ｓ』が発売され、そこでも同じ歌が。覚えるって！

第４次スーパーロボット大戦

第4位

1995 年／バンプレスト

しょっぱなから歌うCMでした

「歌うCM」が流行したのはすでに述べた通りだが、そもそもスーパーファミコンそのもののコマーシャルからして、三波春夫「世界の国からこんにちは」の替え歌だった。

ちなみに、スーパーファミコンのローンチタイトルとして発売された『スーパーマリオワールド』は、このCMでは仮題の『スーパーマリオブラザーズ4』として紹介されている。ある意味では幻のタイトルに。



「こんにちはこんにちは。マリオの国から」と楽しげに歌い上げるCMは、スーパーファミコンゲームの「歌うCM」の元祖にあたる。

第5位 スーパーファミコン

1990 年／任天堂



歌っているのは人気のヒップホップユニット「スチャダラパー」。ファンタジーと相容れないはずのヒップホップ、その妙なギャップがハマって話題に。

世界観が全然違う！ヒップホップCM

「出る出る出る出るついに出る」と、『ゼルダの伝説』が「ついに出る」ことをひたすら刻んでいるのが『神々のトライフォース』のコマーシャル。映像にはリンクとゼルダ姫が登場するが、ヒップホップがファンタジーの雰囲気をぶち壊している。

CM当時はスーパーファミコンの発売から約1年が経っており、人気シリーズだった『ゼルダ』のファンにとっては「ついに」出るものだったのだ。もちろんバカ売れに。

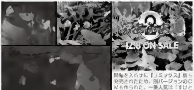
第6位 ゼルダの伝説 神々のトライフォース

1991 年／任天堂

シュール系で好評のファイヤーダンスCM

「歌うCM」に対してこちらは「踊るCM」。燃えさかるたいまつを手に持ってのファイヤーダンスが印象的だった。CMソングの曲名は、そのものずばり『灼熱のファイヤーダンス』。

「ぷよぷよ」に扮した（扮しきれてない感じもするが）ダンサーたちが踊るものと、「すけとうだら」が炎に包まれて踊るものがあった。注意書きとして「キケンですのでマネをしないでください」と表示されるのもあいまって、なんともシュールな映像に。



間髪を入れずに『リミックス』版も発売されたため、別バージョンのCMも作られた。一番人気は「すけとうだら」が踊るもの。

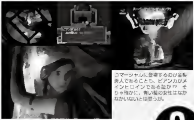
第7位 す～ぱ～ぷよぷよ通

1995 年／コンパイル

ドラクエがいよいよ やって来る！

スーパーファミコンで初の『DQ』がリリースされたのは1992年で、ライバルの『FF』に約1年のビハインドとなっていた。そんな事情もあって、『DQ』が発売されると決まりCMが放映されると、たちまち各方面で話題が巻き起こった。

「結婚して父になる主人公」という斬新なストーリーラインを紹介するためか、青いローブの青年と金髪美女との婚礼が描かれている。全体として画面が暗いのは、悲話の多いシナリオを暗示しているのかも。

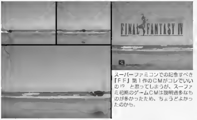


コマーシャルに登場するのが金髪美人であることも、ビアンカがメインヒロインである証か!? そりゃ確かに、青い髪の女性はなかなかいないとは思うが。

ドラゴンクエストV 天空の花嫁

第8位

1992年／エニックス



スーパーファミコンでの記念すべき『FF』第1作のCMがコレでいいの!? と思ってしまうが、スーファミ初期のゲームCMは説明過多なものが多かったため、ちょうどよかったのかも。

いったい何だこれは!? 前衛的なコマーシャル

ファミコン時代には「ナムコット」シリーズなどの前衛的なCM作品が生まれたが、スーパーファミコンでは王者『FF』が、同機種第1作にあたる『Ⅳ』でいきなりやらかした。

プレイヤーにはおなじみの「チョコボのテーマ」をBGMに、海岸を走るダチョウの映像と、男の笑い声がひたすら続く。暗黒騎士が主人公でシリアスなストーリーの『FFⅣ』の内容とはほとんど関係がないような……。

ファイナルファンタジーⅣ

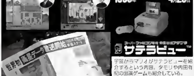
第9位

1991年／スクウェア

キーワードは もちろん「宇宙」

スケールの大きさとブーム終焉までの早さを本誌でも紹介している「サテラビュー」だが、なんといってもその先進性を当時の子どもたちに訴えたのは、「宇宙」を強調したCMだった。タモリや内田有紀と遊ぶパズルゲームの画面もにぎやかで、大きな希望を抱かせた。

サービス開始当初は品薄で、放送スタートの日までに入手できた人はうらやましがられていた。



宇宙からマノイがサテラビューを紹介するという内容。タモリや内田有紀の出演ゲームも紹介している。

サテラビュー

第10位

1995年／任天堂

11年の歳月で発売された全1447本のゲームタイトル!

スーパーファミコンソフト完全目録

1990年の誕生から2000年までの11年間。ファミコンの後継機として家庭用ゲーム機の絶対王者に君臨していたスーパーファミコン用に発売されたソフトの数々を年代別に紹介していく。なお、非公式のソフトなどは含まない。

1990



0001 11/21『スーパーマリオワールド』任天堂
0002 11/21『F-ZERO』任天堂
0003 12/01『ボンバザル』コトブキシステム
0004 12/16『アクトレイザー』エニックス
0005 12/16『ポピュラス』イマジニア
0006 12/21『パイロットウイングス』任天堂
0007 12/21『グラディウスIII』コナミ
0008 12/21『ファイナルファイト』カプコン
0009 12/29『SDザ・グレイトバトル 新たなる挑戦』バンプレスト

1991

0010 02/23『ジャンボ尾崎のホールインワン』HAL研究所
0011 03/20『ジャレコラリー ビッグラン』ジャレコ
0012 03/29『ダライアスツイン』タイトー
0013 04/05『遙かなるオーガスタ』T&Eソフト
0014 04/06『ウルトラマン 空想特撮シリーズ』バンダイ
0015 04/26『シムシティ』任天堂
0016 05/17『スーパープロフェッショナルベースボール』ジャレコ
0017 05/24『トラッケン』コトブキシステム
0018 05/28『ガデュリン』セタ
0019 06/21『イースIII ワンダラーズフロムイース』トンキンハウス
0020 07/02『スーパースタジアム』セタ
0021 07/06『機動戦士ガンダムF91 フォーミュラー戦記0122』バンダイ
0022 07/12『スーパーウルトラベースボール』カルチャーブレーン
0023 07/13『スーパーR TYPE』アイレム
0024 07/19『ファイナルファンタジーIV』スクウェア
0025 07/19『がんばれゴエモン〜ゆき姫救出絵巻〜』コナミ
0026 07/20『バトルドッジボール 闘球大激突!』バンプレスト
0027 07/26『エリア88』カプコン
0028 08/09『白熱プロ野球ガンバリーグ』エピックソニーレコード
0029 08/23『初段 森田将棋』セタ
0030 08/30『スーパーテニス ワールドサーキット』トンキンハウス
0031 08/31『ハイパーゾーン』HAL研究所
0032 09/13『ジェリーボーイ』エピックソニーレコード
0033 09/15『スーパー三國志II』光栄
0034 09/20『プロサッカー』イマジニア
0035 10/04『超魔界村』カプコン
0036 10/25『スーパーE.D.F.』ジャレコ
0037 10/29『ファイナルファンタジーIV イージータイプ』スクウェア
0038 10/31『悪魔城ドラキュラ』コナミ
0039 11/21『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』任天堂
0040 11/29『雷電伝説』東映動画
0041 12/06『JOE&MAC 戦え原始人』データイースト
0042 12/13『スーパーワギャンランド』ナムコ
0043 12/13『スーパーフォーメーションサッカー』ヒューマン
0044 12/13『ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻』エポック社
0045 12/13『ラグーン』コトブキシステム
0046 12/18『レミングス』サンソフト
0047 12/20『スーパーファイヤープロレスリング』ヒューマン、8M
0048 12/20『ダンジョンマスター』ビクターエンタテインメント
0049 12/20『ディメンションフォース』アスミック
0050 12/21『SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産』エンジェル
0051 12/21『スーパー信長の野望 武将風雲録』光栄
0052 12/27『サンダースピリッツ』東芝EMI
0053 12/27『反省ザルジローくんの大冒険』ナツメ
0054 12/28『スーパーチャイニーズワールド』カルチャーブレーン
0055 12/29『シムアース』イマジニア
0056 12/29『バトルコマンダー 八武衆、修羅の兵法』バンプレスト

1992



0057 01/11『高橋名人の大冒険島』ハドソン
0058 01/17『プロフットボール』イマジニア
0059 01/25『ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説』バンダイ
0060 01/28『ロマンシング サ・ガ』スクウェア
0061 01/31『ソウルブレイダー』エニックス
0062 02/14『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』エポック社
0063 02/21『エキゾースト・ヒート』セタ
0064 02/28『魂斗羅スピリッツ』コナミ
0065 02/28『ロケッティア』アイジーエス
0066 03/06『スーパーパーディー・ラッシュ』データイースト
0067 03/07『弟切草』チュンソフト
0068 03/19『スーパー伊忍道 打倒信長』光栄
0069 03/19『RPMレーシング』ビクターエンタテインメント
0070 03/19『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』タカラ
0071 03/20『ファイナルファイト・ガイ』カプコン
0072 03/20『超攻合神サーディオン』アスミック
0073 03/27『スーパーファミスタ』ナムコ
0074 03/27『ハットトリックヒーロー』タイトー
0075 03/27『ザ・グレイトバトルII ラストファイターツイン』バンプレスト
0076 03/27『ラッシング・ビート』ジャレコ
0077 03/27『スマッシュTV』アスキー
0078 03/27『ストライクガンナー S.T.G.』アテナ
0079 03/27『カードマスター リムサリアの封印』HAL研究所
0080 03/27『トップレーサー』コトブキシステム
0081 03/27『バトルグランプリ』ナグザット
0082 03/27『らんま1/2 町内激闘篇』日本コンピュータシステム
0083 03/27『スーパーヴァリス 赤き月の乙女』レーザーソフト
0084 03/28『まじかる☆タルるートくん MAGIC ADVENTURE』バンダイ
0085 04/03『ウルティマVI 偽りの予言者』ポニーキャニオン
0086 04/05『エアーマネジメント 大空に賭ける』光栄
0087 04/05『オセロワールド』ツクダオリジナル
0088 04/10『ペブルビーチの波濤』T&Eソフト
0089 04/21『豪槍神雷伝説「武者」』データム・ポリスター
0090 04/24『スーパーカップサッカー』ジャレコ
0091 04/24『ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙』データイースト
0092 04/24『WWFスーパーレッスルマニア アクレイムジャパン
0093 04/24『摩訶摩訶』シグマ
0094 04/28『スーパーアレスタ』東宝
0095 04/28『拳闘王ワールドチャンピオン』ソフエル

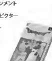


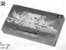
0096 04/28日 F-1 GRAND PRIX ビデオシステム
0097 04/28『スーパー上海ドラゴンズアイ』ホット・ビィ
0098 05/01『バトルブレイズ』サミー
0099 05/23『竜伝説ヴィルガスト 消えた少女』バンダイ
0100 05/29『マジックソード』カプコン
0101 05/29『新IIスピリッツ』ウルフ・チーム
0102 06/10『ストリートファイターII』カプコン
0103 06/19『スーパーダンクショット』HAL研究所
0104 06/19『スーパー将棋』アイマックス
0105 06/26『キャメルトライ』タイトー
0106 06/26『横山光輝 三国志』エンジェル
0107 06/26『甲子園2』ケイアミューズメントリース
0108 06/26『総合格闘技〜アストラルバウト〜』キングレコード
0109 07/03『パロディウスだ!〜神話からお笑いへ〜』コナミ
0110 07/03『PGAツアーゴルフ』イマジニア
0111 07/03『スーパーボウリング』アテナ
0112 07/03『ライトファンタジー』トンキンハウス
0113 07/03『スーパーオフロード』パックインビデオ
0114 07/03『プリンス・オブ・ペルシャ』日本コンピュータシステム
0115 07/10『ゆうゆのクイズでGO!GO!』タイトー
0116 07/10『北斗の拳5 天魔流星伝 哀絶章』東映動画
0117 07/14『マリオペイント』任天堂
0118 07/17『鈴木亜久里のF-1スーパードライビング』ロジーク
0119 07/17『キャプテン翼III 皇帝の挑戦』テクモ
0120 07/17『ダイナウォーズ 恐竜王国への大冒険』アイレム
0121 07/17『フック』エピックソニーレコード
0122 07/17『パチンコウォーズ』ココナッツジャパンエンターテイメント
0123 07/23『サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い』ナムコ



0124 07/24『アースライト』ハドソン
0125 07/24『サイバリオン』東芝EMI
0126 07/24『ブレイゾン』アトラス
0127 07/24『ウルティメイトフットボール』サミー
0128 07/24『T.M.N.T タートルズ イン タイム』コナミ
0129 07/24『スーパーF1サーカス』日本物産
0130 07/28『3×3EYES 聖魔降臨伝』ユタカ
0131 07/31『キング・オブ・ザ・モンスターズ』タカラ
0132 07/31『飛龍の拳Sゴールデンファイター』カルチャーブレーン
0133 07/31『炎の闘球児 ドッジ弾平』サンソフト
0134 07/31『機甲警察メタルジャック』アトラス
0135 08/05『スーパー大航海時代』光栄
0136 08/07『スーパー桃太郎電鉄II』ハドソン
0137 08/07『スーパーパン』カプコン
0138 08/07『スーパープロフェッショナルベースボールII』ジャレコ
0139 08/07『スピンディジー・ワールド』アスキー
0140 08/07『ファランクス』コトブキシステム
0141 08/07『初代熱血硬派くにおくん』テクノスジャパン
0142 08/07『パイプドリーム』BPS

0235 01/14『ブライ 八玉の勇士伝説』アイジーエス
0236 01/16『ヨーロッパ戦線』光栄
0237 01/22『マイト&マジック BOOK II』ロジーク
0238 01/22『負けるな!魔剣道』データム・ポリスター
0239 01/22『ポピュラスII TRIALS OF THE OLYMPIAN GODS』イマジニア
0240 01/22『ドラゴンズ・アース』ヒューマン
0241 01/25『うしおととら』ユタカ
0242 01/29『ナムコットオープン』ナムコ
0243 01/29『Q*bert3』バップ
0244 01/29『クリスティーワールド』アクレイムジャパン
0245 01/29『スーパービックリマン』ベック
0246 01/29『スーパー倉庫番』パックインビデオ
0247 01/29『信長公記』やのまん
0248 01/29『ワールドクラスラグビー』ミザワエンターテインメント
0249 02/05『ゲゲゲの鬼太郎 復活! 天魔大王』バンダイ
0250 02/12『プロフットボール'93』エレクトロニックアーツビクター
0251 02/19『ドラえもん のび太と妖精の国』エポック社
0252 02/19『ウォーリーをさがせ!絵本の国の大冒険』トミー
0253 02/19『鋼鉄の騎士』アスミック
0254 02/19『井出洋介の雀闘士 銅鑼王』POW
0255 02/21『スターフォックス』任天堂
0256 02/26『コズモギャング ザ パズル』ナムコ
0257 02/26『バットマン リターンズ』コナミ
0258 02/26『リーディングカンパニー』光栄
0259 02/26『シムアント』イマジニア
0260 02/26『織田信長 覇王の軍団』エンジェル
0261 02/26『Xak』ザンソフト
0262 02/26『バトルテック』ビクターエンタテインメント
0263 02/26『NBAプロバスケットボール ブルズVSブレイザーズ』エレクトロニックアーツビクター
0264 02/26『バートの不思議な夢の大冒険』アクレイムジャパン
0265 02/26『F-1 GRAND PRIX PART II』ビデオシステム
0266 03/05『アルバートオデッセイ』サンソフト
0267 03/05『メタルマックス2』データイースト
0268 03/05『イーハトーヴォ物語』ヘクト
0269 03/05『エキゾースト・ヒート2 F1ドライバーへの軌跡』セタ
0270 03/05『モノポリー』トミー
0271 03/05『デビルズコース』T&Eソフト
0272 03/05『ジョジョの奇妙な冒険』コブラチーム
0273 03/05『スーパー・キックボクシング BEST of the BEST』エレクトロブレインジャパン
0274 03/12『スーパーファミスタ2』ナムコ
0275 03/12『伝説のオウガバトル』クエスト
0276 03/12『エドノキバ』マイクロワールド
0277 03/12『カリフォルニアゲームズII』ヘクト
0278 03/12『2020年スーパーベースボール』ケイアミューズメントリース
0279 03/19『USAアイスホッケー』ジャレコ
0280 03/19『ジャングルウォーズ2 古代魔法アティモスの謎』ポニーキャニオン
0281 03/19『バイオメタル』アテナ
0282 03/19『超魔界大戦!どらぼっちゃん』ナグザット
0283 03/19『ナイジェル・マンセル F1チャレンジ』インフォコム
0284 03/20『ドラゴンボールZ 超武闘伝』バンダイ
0285 03/25『スーパーワギャンランド2』ナムコ
0286 03/25『スーパー蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史』光栄
0287 03/26『ウルトラセブン』バンダイ
0288 03/26『ザ・グレイトバトルIII』バンプレスト
0289 03/26『Pop'nツインビー』コナミ
0290 03/26『つっぱり大相撲 立身出世編』テクモ
0291 03/26『デッド・ダンス』ジャレコ
0292 03/26『ブルースブラザース』コトブキシステム
0293 03/26『パワーモンガー ～魔将の謀略～』イマジニア
0294 03/26『デザートストライク 湾岸作戦』エレクトロニックアーツビクター
0295 03/26『インターナショナル・テニスツアー』マイクロワールド
0296 03/26『ノイギーア ～海と風の鼓動～』ウルフ・チーム
0297 03/26『ザ・心理ゲーム 悪魔のココロジー』ヴィジット
0298 04/02『エアーマネジメントII 航空王をめざせ』光栄
0299 04/03『ブレス オブ ファイア 竜の戦士』カプコン
0300 04/03『キャプテン翼IV プロのライバルたち』テクモ
0301 04/07『太閤立志伝』光栄
0302 04/09『アクションパチ夫』ココナッツジャパンエンターテイメント
0303 04/16『The麻雀 闘牌伝』ビデオシステム
0304 04/16『デュアルオーブ 聖霊珠伝説』アイマックス
0305 04/23『怒りの要塞』ジャレコ
0306 04/23『龍騎兵団ダンザルブ』ユタカ
0307 04/23『エルナード』ゲームプラン21
0308 04/23『スーパーバトルタンク』パックインビデオ
0309 04/28『スーパーボンバーマン』ハドソン
0310 04/28『スーパーダンクスター』ザミー
0311 05/14『バーコードバトラー戦記～スーパー戦士出撃せよ!～』エポック社
0312 05/14『対局囲碁ゴライアス』BPS
0313 05/21『NBAオールスターチャレンジ』アクレイムジャパン
0314 05/22『ファイナルファイト2』カプコン
0315 05/28『セプテントリオン』ヒューマン
0316 05/28『パチンコ物語 パチスロもあるでよ!!』KSS
0317 06/04『ドラゴンスレイヤー英雄伝説II』エポック社
0318 06/11『スーパーフォーメーションサッカーII』ヒューマン
0319 06/11『コスモポリスギャリバンII』日本物産
0320 06/11『プロ麻雀 極』アテナ
0321 06/18『神聖紀オデッセリア』ビック東海
0322 06/18『早指し二段 森田将棋』セタ
0323 06/21『スーパースコープ+スーパースコープ6』任天堂
0324 06/21『スーパースコープ スペースバズーカ』任天堂
0325 06/25『マジンガーZ』バンダイ
0326 06/25『スーパーファミリーテニス』ナムコ
0327 06/25『ドラゴンズマジック』コナミ
0328 06/25『エストポリス伝記』タイトー
0329 06/25『GP-1』アトラス





0143 08/11『ホーム・アローン』アルトロン
0144 08/21『キン肉マン DIRTY CHALLENGER』ユタカ
0145 08/22『スーパー麻雀』アイマックス
0146 08/27『スーパーマリオカート』任天堂
0147 08/28『CBキャラウォーズ 失われたギャ～グ』バンプレスト
0148 08/28『ウルトラベースボール実名版』マイクロアカデミー
0149 09/11『アクスレイ』コナミ
0150 09/11『アクロバットミッション』テイチク
0151 09/12『SD機動戦士ガンダム V作戦始動』エンジェル
0152 09/12『スーパー麻雀大会』光栄
0153 09/18『スーパーガチャポンワールド SDガンダムX』ユタカ
0154 09/18『ワイアラエの奇蹟』T&Eソフト
0155 09/24『提督の決断』光栄
0156 09/25『ソニックブラストマン』タイトー
0157 09/25『大戦略エキスパート』アスキー
0158 09/25『銀河英雄伝説』徳間書店インターメディア
0159 09/25『ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀皇位戦』パルソフト
0160 09/27『ドラゴンクエストV 天空の花嫁』エニックス
0161 09/29『スカイミッション』ナムコ
0162 10/09『ロードモナーク』エポック社
0163 10/16『リターン・オブ・ダブルドラゴン』テクノスジャパン
0164 10/22『スーパーロイヤルブラッド』光栄
0165 10/23『スーパーF1サーカス リミテッド』日本物産
0166 10/23『アダムス・ファミリー』ミサワエンターテインメント
0167 10/29『コズモギャング・ザ・ビデオ』ナムコ
0168 10/30『真・女神転生』アトラス
0169 10/30『サイバーナイト』トンキンハウス
0170 11/06『スーパーリニアボール』ヒロ
0171 11/08『三國志III』光栄
0172 11/13『レナス 古代機械の記憶』アスミック
0173 11/13『スーパースウィヴ～SW IV』ココナッツジャパンエンターテイメント
0174 11/20『ヒーロー戦記 プロジェクト オリュンポス』バンプレスト
0175 11/20『ミッキーのマジカルアドベンチャー』カプコン
0176 11/20『ウィザードリィV 災渦の中心』アスキー
0177 11/20『ヒューマン・グランプリ』ヒューマン
0178 11/20『アメリカ横断ウルトラクイズ』トミー
0179 11/20『北斗の拳6 激闘伝承拳 覇王への道』東映動画
0180 11/20『対決!! ブラスナンバーズ』レーザーソフト
0181 11/21『カコマナイト』データム・ポリスター
0182 11/27『アウター・ワールド』ビクターエンタテインメント
0183 11/27『ロイヤルコンクエスト』ジャレコ
0184 11/27『餓狼伝説 宿命の闘い』タカラ
0185 11/27『ガンフォース』アイレム
0186 11/27『バルバロッサ』サミー
0187 11/27『バレーボールTwin』トンキンハウス
0188 11/27『あしたのジョー』ケイアミューズメントリース
0189 11/27『ソングマスター』やのまん
0190 11/27『パワーアスリート』KANEKO
0191 12/04『メジャータイトル』アイレム
0192 12/04『芹沢信雄のバーディートライ』東宝
0193 12/04『スーパーブラックバス』ホット・ビィ
0194 12/04『ミステリーザークル』ケイアミューズメントリース
0195 12/06『ファイナルファンタジーV』スクウェア
0196 12/11『バトルサッカー フィールドの覇者』バンプレスト
0197 12/11『弁慶外伝 沙の章』サンソフト
0198 12/11『飛龍の拳S ハイパーバージョン』カルチャーブレーン
0199 12/11『白熱プロ野球'93ガンバリーグ』エピックソニーレコード
0200 12/11『大相撲魂』タカラ
0201 12/11『パチ夫くんスペシャル』ココナッツジャパンエンターテイメント
0202 12/11『サイコドリーム』日本テレネット
0203 12/14『機動装甲ダイオン』ビック東海
0204 12/18『スーパー大相撲 熱戦大一番』ナムコ
0205 12/18『タイニー・トゥーン アドベンチャーズ』コナミ
0206 12/18『SDガンダム外伝2 円卓の騎士』ユタカ
0207 12/18『戦え原始人2 ルーキーの冒険』データイースト
0208 12/18『スーパーテトリス2+ボンブリス』BPS
0209 12/18『アメージングテニス』パックインビデオ
0210 12/18『スーパーニチブツマージャン』日本物産
0211 12/18『ステルス』ヘクト
0212 12/18『重装機兵ヴァルケン』日本コンピュータシステム
0213 12/18『中嶋悟監修 SUPER F1 HERO』バリエ
0214 12/18『スーパー・スター・ウォーズ』ビクターエンタテインメント
0215 12/18『フライングヒーロー ぶぎゅる～の大冒険』ソフエル
0216 12/18『ナグザットスーパーピンボール 邪鬼破壊』ナグザット
0217 12/19『半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!』スクウェア
0218 12/21『46億年物語 はるかなるエデンへ』ゲームプラン21
0219 12/22『ラッシング・ビート乱 複製都市』ジャレコ
0220 12/22『LOONEY TUNES ロードランナーVSワイリー・コヨーテ』サンソフト
0221 12/22『少年アシベ ゴマちゃんのゆうえんち大冒険』タカラ
0222 12/22『奇々怪界 謎の黒マント』ナツメ
0223 12/23『コンバットライブス』テクノスジャパン
0224 12/25『大爆笑!!人生劇場』タイトー
0225 12/25『テクモスーパーNBAバスケットボール』テクモ
0226 12/25『スーパーファイヤープロレスリング2』ヒューマン
0227 12/25『スーパーキックオフ』ミザワエンターテインメント
0228 12/25『麻雀飛翔伝 哭きの竜』アイジーエス
0229 12/25『らんま1/2 爆烈乱闘篇』日本コンピュータシステム
0230 12/25『スーパーバレーII』ビデオシステム
0231 12/28『ザ・キング・オブ・ラリー パリ　モスクワ - 北京』メルダック
0232 12/28『史上最強のクイズ王決定戦 Super』ヨネザワ









1993

0233 01/03『エルファリア THE ISLE OF THE BLEST』ハドソン
0234 01/08『エイリアンVS プレデター』アイジーエス

0425 11/12『若貴大相撲 夢の兄弟対決』イマジニア
0426 11/12『スーパーUNO』トミー
0427 11/12『ソルスティスII』エピックソニーレコード
0428 11/12『ファイナル・ストレッチ』ロジーク
0429 11/19『イースIV MASK OF THE SUN』トンキンハウス
0430 11/19『バトル・マスター 究極の戦士たち』東芝EMI
0431 11/19『パチスロ ラブストーリー』ココナッツジャパンエンターテイメント
0432 11/19『遊人 雀獣学園』バリエ
0433 11/23『リディック・ボウ ボクシング』マイクロネット
0434 11/26『スーパーHＱクリミナルチェイサー』タイトー
0435 11/26『アラジン』カプコン
0436 11/26『アルディライトフット』アスキー
0437 11/26『武田修宏のスーパーカップサッカー』ジャレコ
0438 11/26『ABCマンデーナイトフットボール』データイースト
0439 11/26『テクモスーパー・ボウル』テクモ
0440 11/26『餓狼伝説2』タカラ
0441 11/26『アクセルブリッド』トミー
0442 11/26『実戦パチスロ必勝法』サミー
0443 11/26『ダイナミックスタジアム』サミー
0444 11/26『ヤダモン ワンダランドドリーム』徳間書店
0445 11/26『アレサ』やのまん
0446 11/26『F-15スーパーストライクイーグル』アスミック
0447 11/26『鬼塚勝也スーパーバーチャルボクシング』ソフエル
0448 11/27『カイア幻想紀』エニックス
0449 11/30『Soul&Sword』バンプレスト/ザムス
0450 12/02『スーパー麻雀2 本格4人打ち』アイマックス
0451 12/03『T.M.N.T ミュータントウォーリアーズ』コナミ
0452 12/03『スーパー究極ハリキリスタジアム』タイトー
0453 12/03『NBAプロバスケットボール'94 ブルズVSサンズ』エレクトロニックアーツビクター
0454 12/03『喜国雅彦の雀闘士銅鑼王2』POW
0455 12/09『信長の野望・覇王伝』光栄
0456 12/10『す～ぱ～ぷよぷよ』バンプレスト
0457 12/10『ロマンシング サ・ガ2』スクウェア
0458 12/10『R-TYPE III』アイレム
0459 12/10『白熱プロ野球 94ガンバリーグ3』エピックソニーレコード
0460 12/10『クールスポット』ヴァージンゲーム
0461 12/10『決戦!ドカポン王国IV～伝説の勇者たち～』アスミック
0462 12/10『競馬エイトSpecial～マル秘馬券購入術～』ミサワエンターテインメント
0463 12/10『ブロック』アクティビジョンジャパン
0464 12/17『ドラゴンボールZ 超武闘伝2』バンダイ
0465 12/17『アルカエスト』スクウェア
0466 12/17『ラッシング・ビート修羅』ジャレコ
0467 12/17『ロックマンX』カプコン
0468 12/17『ワンダラスマジック』アスキー
0469 12/17『ドラえもん2 のび太のトイズランド大冒険』エポック社
0470 12/17『ドラッキーの草やきう』イマジニアズーム
0471 12/17『スーパー・スター・ウォーズ 帝国の逆襲』ビクターエンタテインメント
0472 12/17『ホーリーストライカー』ヘクト
0473 12/17『夢幻の如く』インテック
0474 12/17『ダウンタウン熱血べーすぼーる物語』テクノスジャパン
0475 12/17『パチンコウォーズII』ココナッツジャパンエンターテイメント
0476 12/18『ドラゴンクエストI・II』エニックス
0477 12/22『幽☆遊☆白書』ナムコ
0478 12/22『がんばれゴエモン2 奇天烈将軍マッギネス』コナミ
0479 12/22『がんばれ!大工の源さん』アイレム
0480 12/22『フラッシュバック』サンソフト
0481 12/22『へべれけのぽぷーん』サンソフト
0482 12/22『トップレーサー2』コトブキシステム
0483 12/22『超ゴジラ』東宝
0484 12/22『スペース・ファンキーB.O.B.』エレクトロニックアーツビクター
0485 12/22『キング・オブ・ザ・モンスターズ2』タカラ
0486 12/22『BING BING! BINGO』KSS
0487 12/22『エースをねらえ!』日本テレネット
0488 12/24『新桃太郎伝説』ハドソン
0489 12/24『ヒューマングランプリ2』ヒューマン
0490 12/24『NFL プロフットボール'94』エレクトロニックアーツビクター
0491 12/24『北斗の拳7 聖拳列伝 伝承者への道』東映動画
0492 12/24『テトリス武闘外伝』BPS
0493 12/24『モータルコンバット 神拳降臨伝説』アクレイムジャパン
0494 12/24『モンスターメーカー3 光の魔術士』ソフエル
0495 12/24『リトル・マジック』アルトロン
0496 12/25『美神伝説Zoku』マジファクト
0497 12/28『サッカーキッド』やのまん
0498 12/28『スーパーファイヤープロレスリング3 ファイナルバウト』ヒューマン
0499 12/28『全日本プロレスダッシュ 世界最強タッグ』日本コンピュータシステム
0500 12/29『美少女戦士セーラームーンR』バンダイ
0501 12/29『横山光輝 三国志2』エンジェル



1994



0502 01/03『ロックンロールレーシング』ナムコ
0503 01/07『ツインビー レインボーベルアドベンチャー』コナミ
0504 01/07『バトルトード イン バトルマニアック』日本コンピュータシステム
0505 01/07『ワールドクラスラグビー2 国内激闘編'93』ミサワエンターテインメント
0506 01/08『スーパー・ピンボール ビハインド・ザ・マスク』メルダック
0507 01/14『必勝777ファイター パチスロ竜宮伝説』バップ
0508 01/21『スーパーテトリス2+ボンブリス 限定版』BPS
0509 01/21『ファイアーエムブレム 紋章の謎』任天堂
0510 01/28『ガイアセイバー ヒーロー最大の作戦』バンプレスト
0511 01/28『鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団』アスミック
0512 01/28『ザ・グレイトバトル外伝2 祭りだワッショイ』バンプレスト
0513 01/28『ザ・忍者ウォーリアーズ～アゲイン～』タイトー
0514 01/28『BASTARD!! 暗黒の破壊神』コブラチーム
0515 01/28『ブレインロード』エニックス
0516 01/28『魔神転生』アトラス

0330 06/25『シルヴァ・サーガII The Legend of Light and Darkness』セタ
0331 06/25『トムとジェリー』アルトロン
0332 06/25『三国志正史 天舞スピリッツ』ウルフ・チーム
0333 06/25『激突弾丸自動車決戦 バトルモービル』システムサコム
0334 07/02『ファーストサムライ』コトブキシステム
0335 07/09『仮面ライダーSD 出撃!!ライダーマシン』ユタカ
0336 07/09『ヨッシーのクッキー』BPS
0337 07/09『エイリアン3』アクレイムジャパン
0338 07/09『スーパーハイインパクト』アクレイムジャパン
0339 07/11『ストリートファイターIIターボ HYPER FIGHTING』カプコン
0340 07/14『スーパーマリオコレクション』任天堂
0341 07/14『スーパースコープ ヨッシーのロードハンティング』任天堂
0342 07/16『スーパーエアダイバー』アスミック
0343 07/16『サンリオワールドスマッシュボール!』キャラクターソフト
0344 07/16『全日本プロレス』日本コンピュータシステム
0345 07/16『デスブレイド』アイマックス
0346 07/16『マジックジョンソンのスーパースラムダンク』ヴァージンゲーム
0347 07/16『魍魎戦記MADARA2』コナミ
0348 07/16『ワールドサッカー』ココナッツジャパンエンターテイメント
0349 07/23『第3次スーパーロボット大戦』バンプレスト
0350 07/23『バトルドッジボールII』バンプレスト
0351 07/23『ウイングコマンダー』アスキー
0352 07/23『メガロマニア ～時空大戦略』イマジニア
0353 07/23『スーパー・ジェームスポンドII』ビクターエンタテインメント
0354 07/23『スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャーII』東芝EMI
0355 07/23『WWFロイヤルランブル』アクレイムジャパン
0356 07/23『バズー!魔法世界』ホット・ビィ



0357 07/29『スーパーF1サーカス2』日本物産
0358 07/30『クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児』バンダイ
0359 07/30『大爆笑!!人生劇場 ドキドキ青春編』タイトー
0360 07/30『美少女雀士スーチーパイ』ジャレコ
0361 07/30『ニトロパンクス マイトヘッズ』アイレム
0362 07/30『ソニックウイングス』ビデオシステム



0363 07/30『パティームーン』バリエ
0364 07/30『宇宙の騎士テッカマンブレード』ベック
0365 08/05『スーパー信長の野望・全国版』光栄
0366 08/06『Jリーグサッカー プライムゴール』ナムコ
0367 08/06『スーパーパワーリーグ』ハドソン
0368 08/06『聖剣伝説2』スクウェア
0369 08/06『大仁田厚 FMW』ポニーキャニオン
0370 08/06『ヒューマンベースボール』ヒューマン
0371 08/06『くにおくんのドッジボールだよ全員集合!』テクノスジャパン
0372 08/06『ソード・ワールドSFC』T&Eソフト
0373 08/10『スーパー競馬』アイマックス



0374 08/12『ワールドヒーローズ』サンソフト
0375 08/20『スーパースラップショット』アルトロン
0376 08/27『マリオとワリオ』任天堂
0377 08/27『樹帝戦紀』エニックス
0378 08/27『スーパースコープ X ZONE』ケムコ
0379 08/27『スーパースコープ デストラクティブ』バンダイ
0380 08/27『美少女戦士セーラームーン』エンジェル
0381 08/27『サラブレッドブリーダー』ヘクト
0382 08/27『MVPベースボール』アクレイムジャパン
0383 09/03『スーパータリカン』トンキンハウス
0384 09/10『ファイナルファンタジーUSA ミスティッククエスト』スクウェア
0385 09/10『ウイニングポスト』光栄
0386 09/10『ラスベガスドリーム』イマジニア
0387 09/10『サンダーバード 国際救助隊出動せよ!!』コブラチーム
0388 09/14『新日本プロレスリング 超戦士 IN 闘強導夢』バリエ
0389 09/17『課長 島耕作 スーパービジネスアドベンチャー』ユタカ



0390 09/17『NFLフットボール』コナミ
0391 09/17『ファイナルセット』フォーラム
0392 09/19『トルネコの大冒険 不思議のダンジョン』チュンソフト
0393 09/19『戦国伝承』データイースト
0394 09/22『マスターズ～遙かなるオーガスタ2～』T&Eソフト
0395 09/23『SD機動戦士ガンダム2』エンジェル
0396 09/23『GS美神 除霊師はナイスバディ』バナレックス
0397 09/24『ダライアスフォース』タイトー
0398 09/24『GO! GO! ドッジリーグ』パックインビデオ
0399 09/24『本格麻雀 徹萬』ナグザット
0400 09/30『東尾修監修 スーパープロ野球スタジアム』徳間書店インターメディア
0401 10/01『スーパー3Dベースボール』ジャレコ
0402 10/01『レッド・オクトーバー』アルトロン
0403 10/01『TRINEA-トリネア-』やのまん
0404 10/08『スーパー競走馬 風のシルフィード』キングレコード
0405 10/08『バイキングの大迷惑』T&Eソフト
0406 10/15『スズカエイトアワーズ』ナムコ
0407 10/21『スーパーカジノ シーザースパレス』ココナッツジャパンエンターテイメント
0408 10/22『アークス・スピリッツ』サミー
0409 10/22『ミラクル☆ガールズ ともみとみかげの不思議世界の大冒険』タカラ
0410 10/22『らんま1/2 朱猫団的秘宝』東宝/小学館プロダクション
0411 10/29『アクトレイザー2 沈黙への聖戦』エニックス
0412 10/29『将棋 風林火山』ポニーキャニオン
0413 10/29『超時空要塞マクロス スクランブルバルキリー』バンプレスト/ザムス
0414 10/29『スーパーチャイニーズワールド2 宇宙一武闘大会』カルチャーブレーン
0415 10/29『装甲騎兵ボトムズ ザ・バトリングロード』タカラ
0416 10/29『はた山ハッチのパロ野球ニュース!実名版』エポック社
0417 10/29『ユートピア』エピックソニーレコード
0418 10/29『クラシック・ロード』ビクターエンタテインメント
0419 10/29『スーパーニチブツマージャン2 全国制覇篇』日本物産
0420 10/29『龍虎の拳』ケイアミューズメントリース
0421 10/29『ジミーコナーズのプロテニスツアー』ミサワエンターテインメント
0422 11/05『アクタリオン』テクモ
0423 11/05『ファイナルノックアウト』パックインビデオ
0424 11/12『仮面ライダー』バンダイ

0612 05/13『伊達公子のバーチャルテニス』ビーアイ
0613 05/20『パチ夫くんSPECIAL2』ココナッツジャパンエンターテイメント
0614 05/27『SDガンダムGX』バンダイ
0615 05/27『クレヨンしんちゃん2 大魔王の逆襲』バンダイ
0616 05/27『ファイターズヒストリー』データイースト
0617 05/27『くにおのおでん』テクノスジャパン
0618 05/27『首都高バトル'94 ドリフトキング 土屋圭市&坂東正明』BPS
0619 05/27『スーパーバトルタンク2』パックインビデオ
0620 05/27『勝ち馬予想ソフト 馬券錬金術』KSS
0621 06/04『ワイルドトラックス』任天堂
0622 06/08『サラブレッドブリーダーII』ヘクト
0623 06/10『幽☆遊☆白書2 格闘の章』ナムコ
0624 06/10『ナイツオブザラウンド』カプコン
0625 06/10『ぽっぷるメイル』日本ファルコム
0626 06/17『スーパーフォーメーションサッカー94 ワールドカップエディション』ヒューマン
0627 06/17『SD飛龍の拳』カルチャーブレーン
0628 06/17『FIFAインターナショナル・サッカー』ビクターエンタテインメント
0629 06/17『ウルティマ外伝 黒騎士の陰謀』エレクトロニックアーツビクター
0630 06/17『やまねこバブジーの大冒険』パックインビデオ
0631 06/17『奇々怪界 /夜草子』ナツメ
0632 06/17『ワールドカップストライカー』ココナッツジャパンエンターテイメント
0633 06/17『スーパー4WD The BAJA』日本物産
0634 06/17『スーパー将棋2』アイマックス
0635 06/24『スレイヤーズ』バンプレスト
0636 06/24『ジュラシック・パーク』ジャレコ
0637 06/24『ルーニー・テューンズ バックス・バニー はちゃめちゃ大冒険』サンソフト
0638 06/24『スーパービリヤード CHAMPIONSHIP POOL』イマジニア
0639 06/24『スーパードッグファイト』パックインビデオ
0640 06/24『ジグザグキャット ダチョウ倶楽部も大騒ぎダ』DEN'Z
0641 06/25『スーパーストリートファイターII The New Challengers』カプコン
0642 06/25『ブランディッシュ』光栄
0643 06/25『全日本プロレス ファイトだポン!』日本コンピュータシステム
0644 06/28『テコンドー』ヒューマン



0645 07/01『遊人のふりふりガールズ』POW
0646 07/01『ワールドヒーローズ2』ザウルス
0647 07/08『スラップスティック』エニックス
0648 07/08『美女と野獣』ハドソン
0649 07/08『テトリスフラッシュ』BPS
0650 07/08『つり太郎』パックインビデオ
0651 07/08『ドラッキーのAリーぐさっかー』イマジニアズーム
0652 07/15『美少女戦士セーラームーンS こんどはパズルでおしおきよ!』バンダイ
0653 07/15『歌舞伎町リーチ麻雀 東風戦』ポニーキャニオン
0654 07/15『サンサーラ・ナーガ2』ビクターエンタテインメント
0655 07/15『バトルZEQUE伝』アスミック
0656 07/15『スーパーF1サーカス3』日本物産
0657 07/15『ソード・ワールドSFC2 いにしえの巨人伝説』T&Eソフト
0658 07/15『キーパー』データム・ポリスター
0659 07/15『パチスロ研究』魔法
0660 07/15『ジャングルブック』ヴァージンゲーム
0661 07/22『超原人』ハドソン
0662 07/22『グーフィーとマックス 海賊島の大冒険』カプコン
0663 07/22『ファイプロ女子オールスタードリームスラム』ヒューマン
0664 07/22『ジグソーパ~ティ~』ホリ電機
0665 07/22『ゼロヨンチャンプRR』メディアリング
0666 07/22『プロ麻雀 極II』アテナ
0667 07/28『スーパーウルトラベースボール2』カルチャーブレーン
0668 07/29『ハットトリックヒーロー2』タイトー
0669 07/29『餓狼伝説SPECIAL』タカラ
0670 07/29『ワールドカップUSA94』サンソフト
0671 07/29『スーパーニチブツマージャン3 吉本劇場篇』日本物産
0672 07/29『ロードランナーTwin ジャスティとリバティの大冒険』T&Eソフト
0673 07/29『甲子園3』魔法
0674 07/29『スーパーIIパチンコ』アイマックス
0675 07/29『パチスロ物語 ユニバーサル・スペシャル』KSS
0676 07/29『天使の詩~白き翼の祈り~』日本テレネット
0677 07/29『ズールのゆめぼうけん』インフォコム



0678 08/03『スーパーパワーリーグ2』ハドソン
0679 08/05『Jリーグサッカー プライムゴール2』ナムコ
0680 08/05『鬼神降臨伝ONI』バンプレスト
0681 08/05『G2 ジェノサイド』コトブキシステム
0682 08/05『魔法ぽいぽい ぽいっと!』タカラ
0683 08/05『す~ぱ~忍者くん』ジャレコ
0684 08/05『うごく絵Ver 2.0 アリョール』アルトロン
0685 08/05『ピンボール ピンボール』ココナッツジャパンエンターテイメント
0686 08/05『スーパー高校野球 一球入魂』アイマックス
0687 08/05『スーパー花札』アイマックス
0688 08/12『フリントストーン トレジャー オブ シェラマッドロック』タイトー
0689 08/12『スーパー究極ハリキリスタジアム2』タイトー
0690 08/12『スーパー三國志』光栄
0691 08/12『レミングス2 ザ・トライブス』サンソフト
0692 08/12『スーパーファイナルマッチテニス』ヒューマン
0693 08/12『ポパイ いじわる魔女シーハッグの巻』テクノスジャパン
0694 08/12『ワイルドガンズ』ナツメ
0695 08/12『新日本プロレスリング '94バトルフィールド IN 闘強導夢』バリエ
0696 08/19『必勝777ファイターII パチスロマル秘情報』バップ
0697 08/19『麻雀悟空 天竺』シャノアール
0698 08/26『ハロー!パックマン』ナムコ
0699 08/26『押忍!!空手部』カルチャーブレーン
0700 08/26『スーパードラッケン』コトブキシステム
0701 08/26『サイバーナイトII 地球帝国の野望』トンキンハウス
0702 08/26『アップルシード プロメテウスの神託』ヴィジット
0703 08/26『松村邦洋伝 最強の歴史をぬりかえろ!』ショウエイシステム
0704 08/26『大相撲出世シミュレーション 横綱物語』KSS
0705 08/27『MOTHER2 ギーグの逆襲』任天堂
0706 08/31『へべれけのおいしいパズルはいりませんか』サンソフト

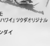
0517 02/04『伊藤果六段の将棋道場』アスク
0518 02/04『オリビアのミステリー』アルトロン
0519 02/04『スーパーファイヤープロレスリング3 イージータイプ』ヒューマン
0520 02/10『ウルフェンシュタイン3D THE CLAW OF EISENFAUST』イマジニア
0521 02/11『スーパーツガン -ハコテン城からの招待状』エレクトロニックアーツビクター
0522 02/11『ソード・マニアック』東芝EMI
0523 02/11『トップマネジメントII』光栄
0524 02/11『バーチャルウォーズ』ココナッツジャパンエンターテイメント
0525 02/11『緋王伝 魔物達との誓い』ウルフチーム
0526 02/18『迦楼羅王』エピックソニーレコード
0527 02/18『ダービースタリオンII』アスキー
0528 02/18『戦え原始人3 主役はやっぱりJOE&MAC』データイースト
0529 02/18『デザートファイター 砂の嵐作戦』セタ
0530 02/18『鉄腕アトム』バンプレスト/ザムス
0531 02/25『宇宙レース アストロゴー!ゴー!』メルダック
0532 02/25『サイボーグ009』ベック
0533 02/25『ストバスヤロウ将』ビーアイ
0534 02/25『総合格闘技 アストラルバウト2 THE TOTAL FIGHTERS』キングレコード
0535 02/25『大航海時代II』光栄
0536 02/25『T-2 ザ・アーケードゲーム』アクレイムジャパン
0537 02/25『パチスロランド ぱちぱちコインの伝説』カロッツェリアジャパン
0538 02/25『ラモス瑠偉のワールドワイドサッカー』パックインビデオ
0539 02/26『いただきストリート2 ~ネオンサインはバラ色に~』エニックス
0540 02/28『スーパー本命 GI制覇』日本物産
0541 03/04『スーパーファミスタ3』ナムコ



0542 03/04『ザ・キングオブドラゴンズ』カプコン
0543 03/04『カブキロックス』アトラス
0544 03/04『スーパーループス』イマジニア
0545 03/04『ジーコサッカー』エレクトロニックアーツビクター
0546 03/11『機動戦士Vガンダム』バンダイ
0547 03/11『実況パワフルプロ野球'94』コナミ
0548 03/11『リーサルエンフォーサーズ』コナミ
0549 03/11『ギャラクシーロボ』イマジニア
0550 03/11『すごいへべれけ』サンソフト
0551 03/11『ファーストクィーン オルニック戦記』カルチャーブレーン
0552 03/11『新IIIスピリッツ』日本テレネット/ウルフ・チーム
0553 03/18『Jリーグスーパーサッカー』ハドソン
0554 03/18『ソニックブラストマンII』タイトー
0555 03/18『Advanced Dungeons & Dragons アイ・オブ・ザ・ビホルダー』カプコン
0556 03/18『あさめしまえにゃんこ』バンプレスト/ザムス
0557 03/18『独立戦争 Liberty or Death』光栄
0558 03/18『真・女神転生II』アトラス
0559 03/18『きんぎょ注意報!とびだせ!ゲーム学園』ジャレコ
0560 03/18『サイド・ポケット』データイースト
0561 03/18『ダービージョッキー 騎手王への道』アスミック
0562 03/18『ぎゅわんぶらあ自己中心派2 ドラポンクエスト』パックインビデオ
0563 03/18『スーパー人生ゲーム』タカラ
0564 03/18『スーパーナグザットオープン ゴルフで勝負だどらぼっちゃん』ナグザット
0565 03/18『イデアの日』ショウエイシステム
0566 03/19『スーパーメトロイド』任天堂
0567 03/25『ザ・ブルークリスタルロッド』ナムコ
0568 03/25『スペースインベーダー The Original Game』タイトー
0569 03/25『南国少年パプワくん』エニックス
0570 03/25『ロックマンズサッカー』カプコン
0571 03/25『剣勇伝説YAIBA』バンプレスト
0572 03/25『スーパーロボット大戦EX』バンプレスト
0573 03/25『メルファンドストーリーズ』アスキー
0574 03/25『シャドウラン』データイースト
0575 03/25『スーパートロールアイラント 幸せをあげる』コトブキシステム
0576 03/25『スペースエース』イマジニア
0577 03/25『スーパーリアル麻雀PIV』セタ
0578 03/25『チャンピオンズワールドクラスサッカー』アクレイムジャパン
0579 03/25『あらいぐまラスカル』日本コンピュータシステム
0580 03/25『けろけろけろっぴの冒険日記 眠れる森のけろりーぬ』キャラクターソフト
0581 03/25『スーパー五目ならべ 連珠』ナグザット
0582 03/25『スーパーホッケー'94』ヨネザワ
0583 03/26『From TV animation SLAM DUNK 四強激突!!』バンダイ
0584 03/30『真・麻雀』コナミ
0585 03/30『マッスルボマー THE BODY EXPLOSION』カプコン
0586 03/31『アンドレ・アガシ テニス』日本物産
0587 04/01『スーパーダブル役満』バップ
0588 04/01『スーパーインディチャンプ』フォーラム
0589 04/02『ファイナルファンタジーVI』スクウェア
0590 04/06『項劉記』光栄
0591 04/08『NHLプロホッケー'94』エレクトロニックアーツビクター
0592 04/08『紫炎 ザ・ブレイドチェイサー』ダイナミック企画
0593 04/08『スーパー囲碁 碁王』ナグザット
0594 04/15『ろくでなしBLUES 対決!東京四天王』バンダイ
0595 04/15『ピンクパンサー』アルトロン
0596 04/15『夢迷宮 きぐるみ大冒険』ヘクト
0597 04/22『F-1 GRAND PRIX PARTIII』ビデオシステム
0598 04/22『機動警察パトレイバー』ベック
0599 04/22『夢迷宮アドベンチャー コットン100%』データム・ポリスター
0600 04/28『スーパーボンバーマン2』ハドソン
0601 04/28『フォーチュン・クエスト ダイスをころがせ』バンプレスト/ザムス
0602 04/28『平成イヌ物語バウ ポップンスマッシュ!!』タカラ
0603 04/28『らんま1/2 超技乱舞篇』東宝/小学館プロダクション
0604 04/28『スーパーパチスロマージャン』日本物産
0605 04/28『笑っていいとも!タモリンピック』アテナ
0606 04/28『ダイナマイト・ザ・ラスベガス』ヴァージンゲーム
0607 04/29『新・熱血硬派くにおたちの挽歌』テクノスジャパン
0608 04/29『NBA JAM』アクレイムジャパン
0609 04/29『ナイス DE ショット』アスク
0610 04/29『ダークキングダム』日本テレネット
0611 05/01『Jリーグエキサイトステージ'94』エポック社



0802 11/26『スーパードンキーコング』任天堂
0803 12/02『ブレス オブ ファイアII 使命の子』カプコン
0804 12/02『制服伝説プリティ・ファイター』イマジニア
0805 12/02『ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～』アスミック
0806 12/02『アレサII アリエルの不思議な旅』やのまん
0807 12/02『ザ・ラストバトル』テイチク
0808 12/02『ストリートレーサー』UBIソフト
0809 12/09『スーパー桃太郎電鉄III』ハドソン
0810 12/09『ワンダープロジェクトJ 機械の少年ピーノ』エニックス
0811 12/09『三國志IV』光栄
0812 12/09『キャプテン翼V 覇者の称号カンピオーネ』テクモ
0813 12/09『バトルクロス』イマジニア
0814 12/09『すごろクエスト++ -ダイスニクス-』テクノスジャパン
0815 12/09『牌勢』タカラ
0816 12/09『ヴォルテックス THE FX ROBOT BATTLE』パックインビデオ
0817 12/09『ゴジラ 怪獣大決戦』東宝
0818 12/09『ライオン・キング』ヴァージンゲーム
0819 12/16『ワギャンパラダイス』ナムコ
0820 12/16『がんばれゴエモン3 獅子重禄兵衛のからくり卍固め』コナミ
0821 12/16『ロックマンX2』カプコン
0822 12/16『ドラえもん3 のび太と時の宝玉』エポック社
0823 12/16『美少女戦士セーラームーンS 場外乱闘!? 主役争奪戦』エンジェル
0824 12/16『海釣り名人 スズキ編』エレクトロニックアーツビクター
0825 12/16『NBA LIVE 95』エレクトロニックアーツビクター
0826 12/16『ミッキーの東京ディズニーランド大冒険』トミー
0827 12/16『祇園花』日本物産
0828 12/16『スーパーレッスルエンジェルス』イマジニア
0829 12/16『スーパーテトリス3』BPS
0830 12/16『スキーパラダイスWITHスノーボード』パックインビデオ
0831 12/16『ナイジェルマンセル・インディカー』アクレイムジャパン
0832 12/16『蒼き伝説シュート!』KSS
0833 12/16『花札王』ココナッツジャパンエンターテイメント
0834 12/16『FULL POWER』ココナッツジャパンエンターテイメント
0835 12/16『スーパーフィッシング ビッグファイト』ナグザット
0836 12/16『どっすん!岩石バトル』アイマックス
0837 12/16『ビッグ一撃!パチスロ大攻略』アスク
0838 12/16『スーパー・スネーキー』四次元
0839 12/16『スーパー詰将棋1000』ボトムアップ
0840 12/16『必勝パチスロファン』POW
0841 12/17『ザ・グレイトバトルIV』バンプレスト
0842 12/20『テクモスーパーボウルII SPECIAL EDITION』テクモ
0843 12/21『岡本綾子とマッチプレイゴルフ コ・オリナゴルフクラブ in ハワイ』ツクダオリジナル
0844 12/21『龍虎の拳2』ザウルス
0845 12/22『覇王大系リューナイト ロードオブパラディン』バンダイ
0846 12/22『幽☆遊☆白書 特別篇』ナムコ
0847 12/22『大貝獣物語』ハドソン
0848 12/22『アルバートオデッセイII 邪神の胎動』サンソフト
0849 12/22『はしれへべれけ』サンソフト
0850 12/22『スーパーファイヤープロレスリングスペシャル』ヒューマン
0851 12/22『ウルトラベースボール実名版2』カルチャーブレーン
0852 12/22『横山光輝 三国志盤戯 スゴロク英雄記』エンジェル
0853 12/22『ポコニャン! へんぽこりんアドベンチャー』東宝
0854 12/22『アニマル武乱伝 ブルータル』コトブキシステム
0855 12/22『ライズ オブ ザ ロボッツ』T&Eソフト
0856 12/22『スーパーキャッスルズ』ビクターエンタテインメント
0857 12/22『サンスポフィッシング 渓流王』イマジニア
0858 12/22『麻雀倶楽部』ヘクト
0859 12/22『元祖パチンコ王』ココナッツジャパンエンターテイメント
0860 12/22『パワー オブ ザ ハイアード』日本コンピュータシステム
0861 12/22『バトルジョッキー』ヴァージンゲーム
0862 12/22『本格将棋 風雲児龍王』ヴァージンゲーム
0863 12/23『GO GO ACKMAN』バンプレスト
0864 12/23『JWP女子プロレス ピュア・レッスル・クイーンズ』ジャレコ
0865 12/23『スーパー燃えろ!!プロ野球』ジャレコ
0866 12/23『パチスロ勝負師』日本物産
0867 12/23『海腹川背』TNN
0868 12/27『機動武闘伝Gガンダム』バンダイ
0869 12/27『ルパン三世 伝説の秘宝を追え!』エポック社
0870 12/29『デュアルオーブII』アイマックス
0871 12/30『スーパーヅガン2 ツカンポファイター ～明菜コレクション～』J・WING





1995



0872 01/03『パックインタイム』ナムコ
0873 01/03『高橋名人の大冒険島II』ハドソン
0874 01/03『X-MEN MUTANT APOCALYPSE』カプコン
0875 01/03『ボンカーズ ハリウッド大作戦!』カプコン
0876 01/03『スーパーチャイニーズファイター』カルチャーブレーン
0877 01/03『ヨギーベア』マジファクト
0878 01/13『実戦!麻雀指南』アスク
0879 01/13『パズルボブル』タイトー
0880 01/13『わくわくスキー わんだあシュプ～ル』ヒューマン
0881 01/13『ギャラクシーウォーズ』イマジニア
0882 01/13『雀遊記 悟空乱打』ヴァージンゲーム
0883 01/20『ダービースタリオンIII』アスキー
0884 01/20『STARDUST SUPLEX』バリエ
0885 01/20『マイケル・アンドレッティ インディーカーチャレンジ』BPS
0886 01/27『鋼鉄の騎士3 -激突ヨーロッパ戦線-』アスミック
0887 01/27『キテレツ大百科 超時空すごろく』ビデオシステム
0888 01/27『ウルヴァリン』アクレイムジャパン
0889 01/27『パチンコ物語2 名古屋シャチホコの帝王』KSS
0890 01/27『みらくるカジノパラダイス』カロッツェリアジャパン
0891 02/03『放課後 in Beppin 女学院』イマジニア
0892 02/10『機動戦士ガンダム CROSS DIMENSION 0079』バンダイ
0893 02/10『さいばらりえこのまあじゃんほうろうき』タイトー

0707 08/31『サンリオ上海』キャラクターソフト
0708 09/02『ライブ・ア・ライブ』スクウェア
0709 09/09『ザ・ファイヤーメン』ヒューマン
0710 09/09『チョップリフターIII RESCUE SURVIVE』ビクターエンタテインメント
0711 09/15『スパークスター』コナミ
0712 09/15『上海III』サンソフト
0713 09/16『おでかけレスタ? れれれのれ(^^;)』アスミック
0714 09/16『実戦!パチスロ必勝法!2』サミー
0715 09/16『リーディングジョッキー』カロッツェリアジャパン
0716 09/18『ジャングルの王者ターちゃん 世界漫遊大格闘の巻』バンダイ
0717 09/20『描いて・作って・遊べる デザエモン』アテナ
0718 09/21『カービィボウル』任天堂
0719 09/22『リブルラブル』ナムコ
0720 09/22『Wizap! -ウィザップ ～暗黒の王-』アスキー
0721 09/22『スーパーフォーメーションサッカー94 ワールドカップファイナルデータ』ヒューマン
0722 09/22『SAMURAI SPIRITS』タカラ
0723 09/22『本家花札』イマジニア
0724 09/22『ラリー・ニクソン スーパー・バス・フィッシング』キングレコード
0725 09/22『中嶋悟監修 F-1ヒーロー'94』バリエ
0726 09/23『ゴーストチェイサー電精』バンプレスト
0727 09/23『アンジェリーク』光栄
0728 09/23『TOKORO'Sマージャンピック』東海
0729 09/23『麻雀戦国物語』四次元
0730 09/23『スーパーブラックバス2』スターフィッシュデータ
0731 09/29『ドラゴンボールZ 超武闘伝3』バンダイ
0732 09/30『天龍源一郎のプロレスレヴォリューション』ジャレコ
0733 09/30『麻雀大会II』光栄
0734 09/30『ヒューマングランプリ3 F1トリプルバトル』ヒューマン
0735 09/30『競馬エイトスペシャル2 マル秘馬券購入術』イマジニア
0736 09/30『クラッシュ・ダミー ～Dr.ザブを救い出せ～』アクレイムジャパン
0737 09/30『バーチャルバート』アクレイムジャパン
0738 09/30『バークレーのパワーダンク』DEN'Z
0739 09/30『バイク大好き!走り屋魂』日本コンピュータシステム
0740 09/30『ダウン・ザ・ワールド MERVIL'S AMBITION』アスキー
0741 09/30『タイニー・トゥーン アドベンチャーズ ドタバタ大運動会』コナミ
0742 10/07『ノスフェラトゥ』セタ
0743 10/07『シヴィライゼーション 世界七大文明』アスミック
0744 10/07『ミスターナッツ』ソフエル
0745 10/14『豪血寺一族』アトラス
0746 10/14『UFO仮面ヤキソバン ケトラーの黒い陰謀』DEN'Z
0747 10/15『パチンコファン 勝利宣言』POW
0748 10/16『下野正希のFishing To Bassing』ナツメ
0749 10/19『はらぺこバッカ』魔法
0750 10/21『スーパーファミリーサーキット』ナムコ
0751 10/21『デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編』カプコン
0752 10/21『キッドクラウンのクレイジーチェイス』コトブキシステム
0753 10/21『船木誠勝 HYBRID WRESTLER 闘技伝承』テクノスジャパン
0754 10/21『必殺パチンココレクション』サンソフト
0755 10/21『ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物』データイースト
0756 10/21『スーパーラグビー』トンキンハウス
0757 10/21『本格麻雀 徹萬II』ナグザット
0758 10/28『本格派囲碁 碁聖』タイトー
0759 10/28『少年忍者サスケ』サンソフト
0760 10/28『真・女神転生if...』アトラス
0761 10/28『テクモスーパーベースボール』テクモ
0762 10/28『DEAR BOYS』ユタカ
0763 10/28『ドラッキーのパズルツアー'94』イマジニアズーム
0764 10/28『爆投ドッチャーズ バンプス島は大さわぎ』BPS
0765 10/28『マルチプレイバレーボール』パックインビデオ
0766 10/28『フェーダ エンブレム オブ ジャスティス』やのまん
0767 10/28『化学者ハリーの波乱万丈』アルトロン
0768 10/28『スーパーカジノ2』ココナッツジャパンエンターテイメント
0769 10/28『イルバニアンの城』日本クラリービジネス
0770 10/28『SANKYO Fever!フィーバー! パチンコ実機シミュレーションゲーム』日本テレネット
0771 10/28『卒業番外篇 ねぇ麻雀しよ!』KSS
0772 11/11『ゴン』バンダイ
0773 11/11『実況ワールドサッカー PERFECT ELEVEN』コナミ
0774 11/11『ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー2』カプコン
0775 11/11『ファイヤー・ファイティング』ジャレコ
0776 11/11『モータルコンバットII 究極神拳』アクレイムジャパン
0777 11/18『ミリティア』ナムコ
0778 11/18『パニックイン なかよしワールド』バンダイ
0779 11/18『ツヨシしっかりしなさい 対戦ぱずるだま』コナミ
0780 11/18『鋼 HAGANE』ハドソン
0781 11/18『ウルティマVII ザ・ブラックゲート』ポニーキャニオン
0782 11/18『ドリームバスケットボール ダンク&フープ』ヒューマン
0783 11/18『GP-1 RS RAPID STREAM』アトラス
0784 11/18『パチンコマル秘必勝法』バップ
0785 11/18『スーパー五目・将棋 =定跡研究篇=』日本物産
0786 11/18『中野浩一監修 競輪王 ココナッツジャパンエンターテイメント
0787 11/18『マグナブラバン～遍歴の勇者』アスク
0788 11/18『遊人 雀獣学園2』バリエ
0789 11/18『花の慶次 -雲のかなたに-』四次元
0790 11/18『モンスターメーカーキッズ 王様になりたい』ソフエル
0791 11/25『極上パロディウス』コナミ
0792 11/25『大爆笑!!人生劇場 ～大江戸日記～』タイトー
0793 11/25『武田修宏のスーパーリーグサッカー』ジャレコ
0794 11/25『バトルサッカー2』バンプレスト
0795 11/25『ただいま勇者募集中 おかわり』ヒューマン
0796 11/25『かまいたちの夜』チュンソフト
0797 11/25『なるほど!ザ・ワールド』トミー
0798 11/25『ノンタンといっしょ くるくるぱずる』ビクターエンタテインメント
0799 11/25『元祖パチスロ日本一』ココナッツジャパンエンターテイメント
0800 11/25『スーパー麻雀3 辛口』アイマックス
0801 11/25『全国高校サッカー』四次元







0989 04/28『川のぬし釣り2』パックインビデオ
0990 04/28『シミュレーションプロ野球』ヘクト
0991 04/28『トゥルーライズ』アクレイムジャパン
0992 04/28『3次元格闘ボールズ』メディアリング
0993 04/28『タロットミステリー』ヴィジット
0994 04/28『初段位認定 初段プロ麻雀』ギャップス
0995 04/28『ストーンプロテクターズ』コトブキシステム
0996 05/19『シンジケート』エレクトロニックアーツビクター
0997 05/19『スーパー競馬2』アイマックス
0998 05/19『バトルタイクーン FLASH HIDERS SFX』ライトスタッフ
0999 05/19『スヌーピーコンサート』三井不動産/電通
1000 05/26『シムシティ2000』イマジニア
1001 05/26『す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー』バンプレスト
1002 05/26『コンピュータ脳力解析 ウルトラ馬券』カルチャーブレーン
1003 05/26『グール・パトロール』ビクターエンタテインメント
1004 05/26『ニチブツアーケードクラシックス』日本物産
1005 05/26『パチンコ連チャン天国 スーパーCRスペシャル』バップ
1006 05/26『早指し二段 森田将棋2』セタ
1007 05/26『ウォーロック』アクレイムジャパン
1008 05/26『スターゲイト』アクレイムジャパン
1009 05/26『スパーク・ワールド』OEN'Z
1010 06/02『真髄対局囲碁 碁仙人』J・WING
1011 06/09『エルファリアII ザ・クエスト・オブ・ザ・メルド』ハドソン
1012 06/09『妖怪バスター ルカの大冒険』角川書店
1013 06/10『本家SANKYO FEVER 実機シミュレーション』OEN'Z
1014 06/16『夜光虫』アテナ
1015 06/23『実戦競艇』イマジニア
1016 06/23『ルインアーム』バンダイ
1017 06/23『Mr. Do!』イマジニア
1018 06/23『Pマン』コトブキシステム
1019 06/23『アースワーム・ジム』タカラ
1020 06/23『スーパー・スター・ウォーズ ジェダイの復讐』ビクターエンタテインメント
1021 06/23『トランプアイランド』パックインビデオ
1022 06/23『プリンセス・ミネルバ』ビック東海
1023 06/23『西陣パチンコ物語』KSS
1024 06/30『とってもラッキーマン ラッキークッキールーレットで突撃～』バンダイ
1025 06/30『グランヒストリア ～幻史世界記～』バンプレスト
1026 06/30『スーパーファイヤープロレスリング クイーンズスペシャル』ヒューマン
1027 06/30『大物ブラックバスフィッシング 人造湖編』アクレイムジャパン
1028 06/30『プロ麻雀 極III』アテナ
1029 06/30『スーパー競艇』日本物産
1030 06/30『ガメラ ギャオス撃滅作戦』サミー
1031 06/30『リトルマスター～虹色の魔石～』徳間書店インターメディア
1032 06/30『新日本プロレスリング公認 '95闘強導夢 BATTLE7』バリエ
1033 06/30『サーキットUSA』VIET
1034 06/30『デア ラングリッサー』メサイヤ
1035 06/30『復刻版 提督の決断』光栄
1036 07/07『キャラバンシューティングコレクション』ハドソン
1037 07/07『真 一攫千金』バップ
1038 07/07『できたてハイスクール』BPS
1039 07/07『実戦!パチスロ必勝法!クラシック』サミー
1040 07/07『スーパーF1サーカス外伝』日本物産
1041 07/07『パチンコチャレンジャー』カロッツェリアジャパン
1042 07/07『史記英雄伝～人竜伝説～』アウトリガー工房
1043 07/14『ミスティックアーク』エニックス
1044 07/14『ピットフォール マヤの大冒険』ポニーキャニオン
1045 07/14『KAT'S RUN 全日本Kカー選手権』アトラス
1046 07/14『甲子園4』魔法
1047 07/14『ラプラスの魔』ビック東海
1048 07/14『攻略カジノバー』日本物産
1049 07/14『スーパー競輪』アイマックス
1050 07/14『4人将棋』POW
1051 07/21『悪魔城ドラキュラXX』コナミ
1052 07/21『GO GO ACKMAN2』バンプレスト
1053 07/21『ダンクエスト 魔神封印の伝説』テクノスジャパン
1054 07/21『らんま1/2 奥義邪暗拳』東宝/小学館プロダクション
1055 07/21『ビッグ一撃!パチスロ大攻略2 ユニバーサル・コレクション』アスク
1056 07/21『将棋最強』魔法
1057 07/21『スーパーヴァリアブル・ジオ』TGL
1058 07/21『武豊 G1メモリー』NGP
1059 07/28『超原人2』ハドソン
1060 07/28『ウルティマ 恐竜帝国 THE SAVAGE EMPIRE』ポニーキャニオン
1061 07/28『忍たま乱太郎』カルチャーブレーン
1062 07/28『インディ・ジョーンズ Greatest Adventures』ビクターエンタテインメント
1063 07/28『ウルトラリーグ 燃えろ!サッカー大決戦!!』ユタカ
1064 07/28『就職ゲーム』イマジニア
1065 07/28『ボボイっとへべれけ』サンソフト
1066 07/28『麻雀繁盛記』日本物産
1067 07/28『バスマスターズクラシック』アルトロン
1068 07/28『エメラルドドラゴン』メディアワークス
1069 07/28『キャリアエース』ユーメディア
1070 08/04『Jリーグサッカー プライムゴール3』ナムコ
1071 08/04『鬼神童子ZENKI 烈闘雷伝』ハドソン
1072 08/04『超魔法大陸WOZZ』BPS
1073 08/04『稲妻サーブだ!! スーパービーチバレー』VIET
1074 08/04『学校であった怖い話』バンプレスト
1075 08/05『スーパーマリオ ヨッシーアイランド』任天堂
1076 08/10『スーパーパワーリーグ3』ハドソン
1077 08/11『すーぱーぐっすんおよよ』バンプレスト
1078 08/11『ブランディッシュ2 THE PLANET BUSTER』光栄
1079 08/11『天地を喰らう 三国志群雄伝』カプコン
1080 08/11『ゲームの達人』サンソフト
1081 08/11『忍者龍剣伝巴』テクモ
1082 08/11『ブラックソーン 復讐の黒き棘』コトブキシステム
1083 08/11『ドナルドダックの魔法のぼうし』エポック社





0894 02/10『ザ・心理ゲーム2 ～マジカルトリップ～』ヴィジット
0895 02/10『だるま道場』OEN'Z
0896 02/10『アイアンコマンドー 鋼鉄の戦士』ポッポ
0897 02/10『ジャムズ』カロッツェリアジャパン
0898 02/17『ヤムヤム』バンダイ
0899 02/17『提督の決断II』光栄
0900 02/17『ファイターズヒストリー 溝口危機一髪!!』データイースト
0901 02/17『柏木重孝のトップウォーターバッシング』バップ
0902 02/17『タイムコップ』ビクターエンタテインメント
0903 02/17『銀玉親方の実戦パチンコ必勝法』サミー
0904 02/17『チェスマスター』アルトロン
0905 02/19『魔神転生II』アトラス
0906 02/24『From TV animation SLAM DUNK 2 IH予選完全版!!』バンダイ
0907 02/24『美少女戦士セーラームーンS くるっくりん』バンダイ
0908 02/24『実況パワフルプロ野球2』コナミ
0909 02/24『FRONT MISSION』スクウェア
0910 02/24『エストポリス伝記II』タイトー
0911 02/24『バトルピンボール』バンプレスト
0912 02/24『ファーランドストーリー』バンプレスト
0913 02/24『クラシックロードII』ビクターエンタテインメント
0914 02/24『首都高バトル2 ドリフトキング 土屋圭市&坂東正明』BPS
0915 02/24『本格派対局将棋 将棋倶楽部』ヘクト
0916 02/24『NFLクォーターバッククラブ'95』アクレイムジャパン
0917 02/24『NBA JAM トーナメントエディション』アクレイムジャパン
0918 02/24『Turf Memories』ベック
0919 02/24『NAGE LIBRE ～静寂の水深～』バリエ
0920 02/24『スーパードリフトアウト』ビスコ
0921 02/24『HEIWAパチンコワールド』ショウエイシステム
0922 02/25『永遠のフィレーナ』徳間書店インターメディア
0923 02/25『おとぼけ忍者コロシアム』インテック
0924 03/01『スーパーボンバーマン ぱにっくボンバーW』ハドソン
0925 03/03『スーパーファミスタ4』ナムコ
0926 03/03『スーパーエアダイバー2』アスミック
0927 03/03『アンダーカバーコップス』バリエ
0928 03/04『ラストバイブルIII』アトラス
0929 03/04『スーパーマッドチャンプ』ツクダオリジナル
0930 03/10『マジカルポップン』パックインビデオ
0931 03/11『クロノ・トリガー』スクウェア
0932 03/17『Jリーグスーパーサッカー'95 実況スタジアム』ハドソン
0933 03/17『キャプテンコマンドー』カプコン
0934 03/17『第4次スーパーロボット大戦 バンプレスト
0935 03/17『バトルレーサーズ』バンプレスト
0936 03/17『熱血大陸バーニングヒーローズ』エニックス
0937 03/17『スーパー雀豪』ビクターエンタテインメント
0938 03/17『スパイダーマン リーサルフォーズ』エポック社
0939 03/17『負けるな!魔剣道2 決めろ!妖怪総理大臣』データム・ポリスター
0940 03/17『ラブクエスト』徳間書店インターメディア
0941 03/17『スプリンター物語 ～めざせ!!一攫千金～』バップ
0942 03/17『スーパーボンブリス』BPS
0943 03/17『おらがランド主催 ベストファーマー収穫祭』ビック東海
0944 03/17『スーパーピンボールII ザ・アメイジング・オデッセイ』メルダック
0945 03/18『ウイニングポスト2』光栄
0946 03/21『TURF HERO』テクモ
0947 03/24『ドラゴンボールZ 超悟空伝-突激編-』バンダイ
0948 03/24『幽☆遊☆白書FINAL 魔界最強列伝』ナムコ
0949 03/24『ロックマン7 宿命の対決!』カプコン
0950 03/24『必殺パチンココレクション2』サンソフト
0951 03/24『高速思考 将棋皇』イマジニア
0952 03/24『ザ・アトラス Renaissance Voyager』パックインビデオ
0953 03/24『スーパー馬券王'95』テイチク
0954 03/25『エミット Vol.1 時の迷子』光栄
0955 03/25『エミット Vol.2 命がけの旅』光栄
0956 03/25『エミット Vol.3 私にさよならを』光栄
0957 03/30『京楽・三洋・豊丸 Parlor!パーラー! パチンコ3社・実機シミュレーションゲーム』日本テレネット
0958 03/30『復刻版 スーパー三國志II』光栄
0959 03/31『RPGツクール SUPER DANTE』アスキー
0960 03/31『スーパーフォーメーションサッカー95 della セリエA』ヒューマン
0961 03/31『ミッキーマニア THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE』カプコン
0962 03/31『エスパークス 異時空からの来訪者』トミー
0963 03/31『ザ・モノポリーゲーム2』トミー
0964 03/31『羽生名人のおもしろ将棋』トミー
0965 03/31『旧約・女神転生』アトラス
0966 03/31『てあえ殿様 あっぱれ一番』サンソフト
0967 03/31『近代麻雀スペシャル』イマジニア
0968 03/31『最高速思考 将棋 麻雀』バリエ
0969 03/31『史上最強リーグ セリエA エースストライカー』TNN
0970 04/01『レディストーカー ～過去からの挑戦』～ タイトー
0971 04/07『全日本プロレス2 3・4武道館』日本コンピュータシステム
0972 04/14『ぱずるんでス!』日本物産
0973 04/14『Res Arcana ディアーナ・レイ 占いの迷宮』ココナッツジャパンエンターテイメント
0974 04/21『ママレード・ボーイ』バンダイ
0975 04/21『魔法陣グルグル』エニックス
0976 04/21『タクティカル・サッカー』エレクトロニックアーツビクター
0977 04/21『なつきクライシスバトル』エンジェル
0978 04/21『真・聖刻』ユタカ
0979 04/21『新SD戦国伝 大将軍列伝』ベック
0980 04/21『スーパーリアル麻雀PVパラダイス オールスター4人打ち』セタ
0981 04/21『リジョイス ～アレサ王国の彼方～』やのまん
0982 04/21『宮路社長のパチンコファン勝利宣言2』POW
0983 04/21『スーパートランプコレクション』ボトムアップ
0984 04/28『スーパーボンバーマン3』ハドソン
0985 04/28『スーパーパチンコ大戦』バンプレスト
0986 04/28『牌勢麻雀 凌駕』アスキー
0987 04/28『プラネットチャンプ TG3000』コトブキシステム
0988 04/28『Jリーグエキサイトステージ'95』エポック社





1084 08/11『ファイティングベースボール』ココナッツジャパンエンターテイメント
1085 08/11『武宮正樹九段の囲碁大将』KSS
1086 08/25『実戦バスフィッシング必勝法 in USA』サミー
1087 08/25『松方弘樹のスーパートローリング』トンキンハウス
1088 08/25『ころんらんど』ユーメディア
1089 08/25『ザ・心理ゲーム3』ヴィジット
1090 08/25『魔獣王』KSS
1091 08/25『京楽・三洋・豊丸・大一・マルホン Parlor!パーラー!2 パチンコ5社・実機シミュレーションゲーム』日本テレネット
1092 08/25『ヒューマングランプリ4 F1ドリームバトル』ヒューマン
1093 09/01『バトルロボット烈伝』バンプレスト
1094 09/01『柿木将棋』アスキー
1095 09/08『スーパー人生ゲーム2』タカラ
1096 09/08『バウンティ・ソード』パイオニアLDC
1097 09/14『マリオのスーパーピクロス』任天堂
1098 09/14『クロックタワー』ヒューマン
1099 09/14『桜井章一の雀鬼流麻雀必勝法』サミー
1100 09/15『スーパー鉄球ファイト!』バンプレスト
1101 09/15『アリスのペイントアドベンチャー』エポック社
1102 09/15『セント・アンドリュース ～栄光と歴史のオールドコース～』エポック社
1103 09/15『必勝777ファイターIII 黒竜王の復活』バップ
1104 09/22『ドラゴンボールZ 超悟空伝 覚醒編』バンダイ
1105 09/22『四柱推命学入門 真桃源郷』バンプレスト
1106 09/22『陳牌』バンプレスト
1107 09/22『美少女戦士セーラームーン ANOTHER STORY』エンジェル
1108 09/22『ジャングルストライク 受け継がれた狂気』エレクトロニックアーツビクター
1109 09/22『本格派対局将棋 新・将棋倶楽部』ヘクト
1110 09/22『朝日新聞連載 加藤一二三九段将棋 心技流』バリエ
1111 09/22『超兄貴 爆烈乱闘篇』日本コンピュータシステム
1112 09/22『実況ワールドサッカー2 FIGHTING ELEVEN』コナミ
1113 09/29『NBA実況バスケット ウイニングダンク』コナミ
1114 09/29『常勝麻雀 天牌』エニックス
1115 09/29『ウィザードリィVI 禁断の魔筆』アスキー
1116 09/29『サージェントサンダース コンバット』アスキー
1117 09/29『ヴェルヌワールド』バンプレスト
1118 09/29『ノーマーク爆牌党 史上最強の雀士達』エンジェル
1119 09/29『メタルマックスリターンズ』データイースト
1120 09/29『魔法騎士レイアース』トミー
1121 09/29『ダービージョッキー2』アスミック
1122 09/29『火の皇子 ヤマトタケル』東宝
1123 09/29『ウェディングピーチ』KSS
1124 09/29『平安風雲伝』KSS
1125 09/29『A列車で行こう3 スーパーバージョン』パックインビデオ
1126 09/29『ホーリーアンブレラ ドンデラの無謀!!』ナグザット
1127 09/29『HEIWAパチンコワールド2』ショウエイシステム
1128 09/29『美食戦隊薔薇野郎』ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
1129 09/29『全日本GT選手権』KANEKO
1130 09/29『ハーメルンのバイオリン弾き』エニックス
1131 09/30『聖剣伝説3』スクウェア
1132 10/06『すぱぽーん』ユタカ
1133 10/06『激闘バーニング・プロレス』BPS
1134 10/06『タクティクスオウガ』クエスト
1135 10/06『神聖紀オデッセリアII』ビック東海
1136 10/13『ハイパーイリア』バンプレスト
1137 10/13『ゲームの鉄人 THE上海』サンソフト
1138 10/20『天地創造』エニックス
1139 10/20『マジカルドロップ』データイースト
1140 10/20『総合格闘技RINGS アストラルバウト3』キングレコード
1141 10/20『スーパー花札弐』アイマックス
1142 10/27『パネルでポン』任天堂
1143 10/27『From TV animation SLAM DUNK SDヒートアップ!!』バンダイ
1144 10/27『クリスタルビーンズ フロム ダンジョンエクスプローラー』ハドソン
1145 10/27『白いリングへ Twinkle Little Star』ポニーキャニオン
1146 10/27『天地無用! げ～む編』バンプレスト
1147 10/27『ウルトラベースボール実名版3』カルチャーブレーン
1148 10/27『魔天伝説 戦慄のオーパーツ』タカラ
1149 10/27『ジャスティスリーグ TASK FORCE』アクレイムジャパン
1150 10/27『ジャッジ・ドレッド』アクレイムジャパン
1151 10/27『バットマン フォーエヴァー』アクレイムジャパン
1152 10/27『フォアマン フォーリアル』アクレイムジャパン
1153 10/27『ライトファンタジーII』トンキンハウス
1154 10/27『SD F-1グランプリ』ビデオシステム
1155 10/27『麻雀飛翔伝 哭きの竜』ベック
1156 10/27『パチスロ物語 パル工業スペシャル』KSS
1157 10/27『ガンガンガンチャン』マジファクト
1158 11/02『紺碧の艦隊』エンジェル
1159 11/02『必殺パチンココレクション3』サンソフト
1160 11/10『全国縦断ウルトラ心理ゲーム』ヴィジット
1161 11/11『ロマンシング サ・ガ3』スクウェア
1162 11/17『キャプテン翼J THE WAY TO WORLD YOUTH』バンダイ
1163 11/17『ロゴスパニックごあいさつ』ユタカ
1164 11/17『上海 万里の長城』サンソフト
1165 11/17『新スタートレック ～大いなる遺産IFDの謎を追え～』徳間書店
1166 11/17『全国高校サッカー2』四次元
1167 11/17『レンダリング・レンジャーR2』VIET
1168 11/17『ブロックくずし』POW
1169 11/21『スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー』任天堂
1170 11/24『MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS』バンダイ
1171 11/24『鬼神童子ZENKI 電影雷舞』ハドソン
1172 11/24日「スーパー億万長者ゲーム THE GAME OF BILLIONAIRE』タカラ
1173 11/24『魔女たちの眠り』パックインビデオ
1174 11/24『リーディングジョッキー2』カロッツェリアジャパン
1175 11/25『ゼロヨンチャンプRR-Z』メディアリング
1176 12/01『ちびまる子ちゃん めざせ!南のアイランド!!』コナ
1177 12/01『ロックマンX3』カプコン
1178 12/01『不思議のダンジョン2 風来のシレン』チュンソフト







1179 12/01『おーちゃんのお絵かきロジック』サンソフト
1180 12/01『ドカポン外伝 炎のオーディション』アスミック
1181 12/01『フランク・トーマス ビッグ・ハート ベースボール』アクレイムジャパン
1182 12/01『パチ夫くんSPECIAL3』ココナッツジャパンエンターテイメント
1183 12/01『B 8 GUN(ボール・ブレット・ガン)』アイマックス
1184 12/08『美少女戦士セーラームーンSuperS ふわふわパニック』バンダイ
1185 12/08『スーパー桃太郎電鉄DX』ハドソン
1186 12/08『ミッキーとドナルド マジカルアドベンチャー3』カプコン
1187 12/08『アンジェリーク プレミアムBOX』光栄
1188 12/08『クロックワークス』徳間書店
1189 12/08『す～ぱ～ぷよぷよ通』コンパイル
1190 12/08『MASTERS New 遙かなるオーガスタ3』T&Eソフト
1191 12/08『アメリカンバトルドーム』ツクダオリジナル
1192 12/09『ドラゴンクエストVI 幻の大地』エニックス
1193 12/15『テイルズ オブ ファンタジア』ナムコ
1194 12/15『実況おしゃべりパロディウス』コナミ
1195 12/15『商人よ、大志を抱け!!』バンダイ
1196 12/15『GO GO ACKMAN3』バンプレスト
1197 12/15『エミット バリューセット』光栄
1198 12/15『ドラえもん4 のび太と月の王国』エポック社
1199 12/15『テーマパーク』エレクトロニックアーツビクター
1200 12/15『ニチブツアーケードクラシックス2 平安京エイリアン』日本物産
1201 12/15『プリンセスメーカー Legend of Another World』タカラ
1202 12/15『もってけOh!ドロボー』データイースト
1203 12/15『聖獣魔伝ビースト&ブレイド』BPS
1204 12/15『JBザ・スーパーバス』NGP
1205 12/15『スーパーブラックバス3』スターフィッシュデータ
1206 12/15『本家SANKYO FEVER 実機シミュレーション2』BOSSコミュニケーションズ
1207 12/20『水木しげるの妖怪百鬼夜行』KSS
1208 12/22『SDガンダムGNEXT』バンダイ
1209 12/22『がんばれゴエモン きらきら道中～僕がダンサーになった理由～』コナミ
1210 12/22『天外魔境ZERO』ハドソン
1211 12/22『ザ・グレイトバトルV』バンプレスト
1212 12/22『3×3EYES～獣魔奉還～』バンプレスト
1213 12/22『戦国の覇者 天下布武への道』バンプレスト
1214 12/22『ファーランドストーリー2』バンプレスト
1215 12/22『ファイナルファイト タフ』カプコン
1216 12/22『スーパーファイヤープロレスリングX』ヒューマン
1217 12/22『スーパーチャイニーズワールド3 ～超次元大作戦』カルチャーブレーン
1218 12/22『テクモスーパーボウルIII FINAL EDITION』テクモ
1219 12/22『月面のアヌビス』イマジニア
1220 12/22『ざくろの味』イマジニア
1221 12/22『バトルサブマリン』パックインビデオ
1222 12/22『黄龍の耳』バップ
1223 12/22『ロードス島戦記』角川書店
1224 12/22『将棋三昧』VIET
1225 12/27『最強 高田延彦』ハドソン
1226 12/28『三國志英傑伝』光栄
1227 12/29『大爆笑!!人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～』タイトー
1228 12/29『イースV 失われた砂の都ケフィン』日本ファルコム
1229 12/29『スーパー将棋3 棋太平』アイマックス
1230 12/29『京楽・三洋・豊丸・奥村・大一・マルホン Parlor!パーラー!IV CR パチンコ6社・CR実機シミュレーションゲーム』日本テレネット
1231 12/29『対局囲碁 韋駄天』BPS

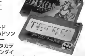


1996

1232 01/12『魔導物語 はなまる大幼稚園児』徳間書店インターメディア
1233 01/19『的中競馬塾』バンプレスト
1234 01/19『磯釣り 離島篇』パックインビデオ
1235 01/19『京楽・三洋・豊丸・奥村・太陽 Parlor!パーラー!3 パチンコ5社・実機シミュレーションゲーム』日本テレネット
1236 01/26『SDガンダム Power Formation Puzzle』バンダイ
1237 01/26『スーパー野球道』バンプレスト
1238 01/26『信長の野望・天翔記』光栄
1239 01/26『囲碁倶楽部』ヘクト
1240 01/26『MADARA SAGA 幼稚園戦記まだら』データム・ポリスター
1241 01/26『無人島物語』KSS
1242 01/26『平成軍人将棋』カロッツェリアジャパン
1243 01/31『RPGツクール2』アスキー
1244 02/02『幕末降臨伝ONI』バンプレスト
1245 02/09『ときめきメモリアル 伝説の樹の下で』コナミ
1246 02/09『バハムートラグーン』スクウェア
1247 02/09『将棋最強II 実戦対局編』魔法
1248 02/16『プロ棋士人生シミュレーション 将棋の花道』アトラス
1249 02/23『フロントミッションシリーズ ガンハザード』スクウェア
1250 02/23『鬼神童子ZENKI 天地鳴動』ハドソン
1251 02/23『バトルテック3050』アスク
1252 02/29『スーパーファミスタ5』ナムコ
1253 02/29『実況パワフルプロ野球3』コナミ
1254 03/01『機動戦士Zガンダム AWAY TO THE NEWTYPE』バンダイ
1255 03/01『鮫亀』ハドソン
1256 03/01『晦-つきこもり』バンプレスト
1257 03/01『DOOM』イマジニア
1258 03/01『NFLクォーターバッククラブ'96』アクレイムジャパン
1259 03/01『レッスルマニア ジ・アーケードゲーム』アクレイムジャパン
1260 03/01『レボリューションX』アクレイムジャパン
1261 03/08『銀河戦国群雄伝ライ』エンジェル
1262 03/08『す～ぱ～ぷよぷよ通 リミックス』コンパイル
1263 03/08『実戦パチンコ必勝法!2』サミー
1264 03/09『スーパーマリオRPG』任天堂/スクウェア
1265 03/15『カオスシード～風水回廊記～』タイトー
1266 03/15『ダービースタリオン96』アスキー
1267 03/15『ブランディッシュ2 エキスパート』光栄
1268 03/15『峠・伝説 最速バトル』BPS
1269 03/21『星のカービィ スーパーデラックス』任天堂
1270 03/22『実況競馬シミュレーション ステイブルスター～厩舎物語～』コナミ



1271 03/22『ドレミファンタジー ミロンのドキドキ大冒険』ハドソン
1272 03/22『スーパーロボット大戦外伝 魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL』バンプレスト
1273 03/22『イースV エキスパート』光栄
1274 03/22『NEWヤッターマン 難題かんだいヤジロベエ』ユタカ
1275 03/22『ギャンブル放浪記』バップ
1276 03/22『'96全国高校サッカー選手権』魔法
1277 03/22『林海峯九段の囲碁大道』アスク
1278 03/29『SDガンダムGNEXT ユニット&マップコレクション』バンダイ
1279 03/29『新機動戦記ガンダムW ENDLESS DUEL』バンダイ
1280 03/29『ドラゴンボールZ HYPER DIMENSION』バンダイ
1281 03/29『それ行けエビス丸 からくり迷路 消えたゴエモンの謎!!』コナミ
1282 03/29『アンジェリーク ヴォイス・ファンタジー』光栄
1283 03/29『スーパーファイヤープロレスリングX プレミアム』ヒューマン
1284 03/29『スーパーフォーメーションサッカー96 ワールドクラブエディション』ヒューマン
1285 03/29『美少女戦士セーラームーンSuperS 全員参加!! 主役争奪戦』エンジェル
1286 03/29『忍たま乱太郎2』カルチャーブレーン
1287 03/29『GTレーシング』イマジニア
1288 03/29『美少女レスラー列伝 ブリザードYuki乱入!!』KSS
1289 03/29『京楽 三洋 マルホン Parlor!パーラー!5 パチンコ3社・実機シミュレーションゲーム』日本テレネット
1290 04/05『ルドラの秘宝』スクウェア
1291 04/05『実戦!パチスロ必勝法!山佐伝説』サミー
1292 04/12『魔法陣グルグル2』エニックス
1293 04/12『音楽ツクールかなでーる』アスキー
1294 04/19『蓬莱学園の冒険! 転校生スクランブル』J・WING
1295 04/26『スーパーボンバーマン4』ハドソン
1296 04/26『トイ・ストーリー』カプコン
1297 04/26『Jリーグエキサイトステージ'96』エポック社
1298 04/26『スーパー競艇2』日本物産
1299 04/26『ジャンピンダービー』ナグザット
1300 04/26『Parlor!Mini パチンコ実機シミュレーションゲーム』日本テレネット
1301 04/26『HEIWAパチンコワールド3』ショウエイシステム
1302 04/26『一発逆転 競馬 競輪 競艇』POW
1303 05/14『ファイアーエムブレム 聖戦の系譜』任天堂
1304 05/24『すーぱーぐっすんおよよ2』バンプレスト
1305 05/24『トレジャーハンターG』スクウェア
1306 05/24『ごきんじょ冒険隊』パイオニアLDC
1307 05/31『サウンドノベルツクール』アスキー
1308 05/31『ダークハーフ』エニックス
1309 05/31『すぱぽーんDX』ユタカ
1310 05/31『フィッシング甲子園』キングレコード
1311 06/01『Jリーグ'96 ドリームスタジアム』ハドソン
1312 06/14『ベストショットプロゴルフ』アスキー
1313 06/14『アラビアンナイト 砂漠の精霊王』タカラ
1314 06/28『空想科学世界ガリバーボーイ』バンダイ
1315 06/28『トラバーススターライト&プレーリー』バンプレスト
1316 06/28『す～ぱ～なぞぷよ通 ルルーの鉄腕繁盛記』コンパイル
1317 06/28『パズル忍たま乱太郎 ～忍術学園パズル大会の段～』カルチャーブレーン
1318 06/28『西陣パチンコ物語2』KSS
1319 06/28『Parlor!Mini2 パチンコ実機シミュレーションゲーム』日本テレネット
1320 06/28『スーファミターボ専用 SDウルトラバトル ウルトラマン伝説』バンダイ
1321 06/28『スーファミターボ専用 SDウルトラバトル セブン伝説』バンダイ
1322 06/28『スーファミターボ専用 ぽいぽい忍者ワールド』バンダイ



1323 07/19『スターオーシャン』エニックス
1324 07/19『海のぬし釣り』パックインビデオ
1325 07/19『実況パワフルプロ野球'96開幕版』コナミ
1326 07/19『スーパートランプコレクション2』ボトムアップ
1327 07/19『スーファミターボ専用 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪ドンジャラ』バンダイ
1328 07/26『アースライト ルナ・ストライク』ハドソン
1329 07/26『エナジーブレイカー』タイトー
1330 07/26『シムシティJr.』イマジニア
1331 07/26『レナスII 封印の使徒』アスミック
1332 07/26『スプリガン・パワード』ナグザット
1333 07/26『テーブルゲーム大集合!! 将棋・麻雀・花札・トゥーサイド』バリエ
1334 07/26『スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション 一年戦争記』バンダイ
1335 07/26『スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション グリプス戦記』バンダイ
1336 08/02『大貝獣物語II』ハドソン
1337 08/09『スーパーパワーリーグ4』ハドソン
1338 08/09『忍たま乱太郎 すぺしゃる』カルチャーブレーン
1339 08/09『赤ずきんチャチャ』トミー
1340 08/09『牧場物語』パックインビデオ
1341 08/23『スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション アクシズ戦記』バンダイ
1342 08/23『スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション バビロニア建国戦記』バンダイ
1343 08/23『スーファミターボ専用 激走戦隊カーレンジャー 全開! レーサー戦士』バンダイ
1344 08/24『古田敦也のシミュレーションプロ野球2』ヘクト
1345 08/30『大戦略エキスパートWWII WAR IN EUROPE』アスキー
1346 08/30『必殺パチンコココレクション4』サンソフト
1347 08/30『ナンバーズパラダイス』アクレイムジャパン
1348 08/30『本家SANKYO FEVER 実機シミュレーション3』BOSSコミュニケーションズ
1349 09/13『実況パワープロレスリング'96 マックスボルテージ』コナミ
1350 09/13『ペブルビーチの波濤New トーナメント・エディション』T&Eソフト
1351 09/20『ウィザードリィ・外伝IV ～胎魔の鼓動～』アスキー
1352 09/20『マジカルドロップ2』データイースト
1353 09/27『スーパーニチブツマージャン4 基礎研究編』日本物産
1354 09/27『モンスタニアパック』インビデオ
1355 09/27『Parlor!Mini3 パチンコ実機シミュレーションゲーム』日本テレネット
1356 09/27『スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション ザンスカール戦記』バンダイ
1357 09/27『スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション コロニー格闘記』バンダイ
1358 09/27『スーファミターボ専用 美少女戦士セーラームーン セーラースターズ ふわふわパニック2』バンダイ
1359 09/27『スーファミターボ専用 クレヨンしんちゃん 長ぐつドボン!!』バンダイ
1360 10/04『ウイニングポスト2 プログラム'96』光栄
1361 10/18『サラブレッドブリーダーIII』ヘクト
1362 10/18『マーヴルスーパーヒーローズ ウォーオブザジェム』カプコン
1363 10/25『タワードリーム』アスキー
1364 10/26『マーヴェラス ～もうひとつの宝島～』任天堂
1365 11/23『スーパードンキーコング3 謎のクレミス島』任天堂
1366 11/29『スーパー人生ゲーム3』タカラ
1367 11/29『ニチブツコレクション1』日本物産
1368 11/29『Parlor!Mini4 パチンコ実機シミュレーションゲーム』日本テレネット
1369 11/29『VS コレクション』ボトムアップ
1370 12/06『ドラゴンクエストIII そして伝説へ…』エニックス
1371 12/06『桃太郎電鉄HAPPY』ハドソン
1372 12/19『すごろく銀河戦記』ボトムアップ
1373 12/20『ストリートファイターZERO2』カプコン
1374 12/20『ドナルドダックのマウイマラード』カプコン
1375 12/20『ボンバーマンビーダマン』ハドソン
1376 12/20『ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!』アスキー
1377 12/20『G O D 目覚めよと呼ぶ声が聴こえ』イマジニア
1378 12/20『クオンパ SFC』T&Eソフト
1379 12/20『西陣パチンコ3』KSS
1380 12/20『ピノキオ』カプコン
1381 12/27『ドラゴンナイト4』バンプレスト
1382 12/27『ニチブツコレクション2』日本物産
1383 12/27『マスク』VIET

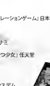


1997

1384 01/15『アルカノイド Doh It Again』タイトー
1385 01/17『プロ野球スター』カルチャーブレーン
1386 01/17『BUSHI青龍伝～二人の勇者～』T&Eソフト
1387 01/31『ガンプル GUNMAN'S PROOF』アスキー
1388 01/31『ピキーニャ!』アスキー
1389 01/31『ミランドラ』アスキー
1390 02/21『糸井重里のバス釣りNo.1』任天堂
1391 02/28『スーパーボンバーマン5』ハドソン
1392 02/28『忍たま乱太郎3』カルチャーブレーン
1393 03/07『アニマニアクス』コナミ
1394 03/07『パチスロ完全攻略 ユニバーサル新台入荷 volume1』日本シスコン
1395 03/14『キャスパー』KSS
1396 03/14『スーパーダブル役満II』バップ
1397 03/15『実戦パチスロ必勝法!TWIN』サミー
1398 03/20『実況パワフルプロ野球3 '97春』コナミ
1399 03/28『ソリッドランナー』アスキー
1400 03/28『ダークロウ ?Meaning of Death?』アスキー
1401 03/28『Parlor!Mini5 パチンコ実機シミュレーションゲーム』日本テレネット
1402 04/18『プロ麻雀 兵』カルチャーブレーン
1403 04/25『プロ野球熱闘ぱずるスタジアム』ココナッツジャパンエンターテイメント
1404 05/16『加藤一二三九段 将棋倶楽部』ヘクト
1405 05/30『Parlor!Mini6 パチンコ実機シミュレーションゲーム』日本テレネット
1406 08/01『ふね太郎』ビクターインタラクティブ/パックインソフト
1407 08/29『Parlor!Mini7 パチンコ実機シミュレーションゲーム』日本テレネット
1408 09/12『実戦パチスロ必勝法!Twin Vol.2』サミー
1409 12/01『平成 新・鬼ヶ島 前編』任天堂
1410 12/01『平成 新・鬼ヶ島 後編』任天堂
1411 12/01『同級生2』バンプレスト
1412 12/19『爆球連発!!スーパービーダマン』ハドソン

1998

1413 01/01『レッキングクルー'98』任天堂
1414 01/30『HEIWA Parlor!Mini8 パチンコ実機シミュレーションゲーム』日本テレネット
1415 02/01『カービィのきらきらきっず』任天堂
1416 02/01『スーパーファミリーゲレンデ』ナムコ
1417 03/01『スーパーパンチアウト!!』任天堂
1418 03/19『実況パワフルプロ野球 Basic版 98』コナミ
1419 03/27『星のカービィ3』任天堂
1420 04/01『ファミコン探偵倶楽部PartII うしろに立つ少女』任天堂
1421 04/24『ロックマン&フォルテ』カプコン
1422 05/01『スーパーファミコンウォーズ』任天堂
1423 06/01『ドクターマリオ』任天堂
1424 06/01『幻獣旅団』アクセラ
1425 06/01『リングにかけろ』日本コンピューターシステム
1426 07/01『ZOOっと麻雀!』任天堂
1427 08/01『すってはっくん』任天堂
1428 08/25『ダービースタリオン98』任天堂
1429 10/01『ミニ四駆 レッツ&ゴー!! POWER WGP2』任天堂



1999

1430 01/01『POWERロードランナー』任天堂
1431 01/01『POWER倉庫番』任天堂
1432 04/01『ピクロスNP Vol.1』任天堂
1433 05/01『たまごっちタウン』バンダイ
1434 06/01『お絵かき』世界文化社
1435 06/01『ピクロスNP Vol.2』任天堂
1436 06/01『ウィザードリィI・II・III～Story of Llylgamyn～』メディアファクトリー
1437 07/01『ファミコン文庫 はじまりの森』任天堂
1438 08/01『ピクロスNP Vol.3』任天堂
1439 08/01『コラムス』メディアファクトリー
1440 09/01『ファイアーエムブレム トラキア776』任天堂
1441 10/01『ピクロスNP Vol.4』任天堂
1442 10/01『お絵かきロジック2』世界文化社
1443 12/01『ピクロスNP Vol.5』任天堂



2000

1444 02/01『ピクロスNP Vol.6』任天堂
1445 04/01『ピクロスNP Vol.7』任天堂
1446 06/01『ピクロスNP Vol.8』任天堂
1447 11/29『メタルスレイダーグローリー ディレクターズカット』任天堂

懐かしスーパーファミコン パーフェクトガイド

MB MOOK

発行日 2016年11月1日（9月21日発売）

〒162-0801
東京都新宿区山吹町331　DIABOX
Tel 03-5261-5466（代）

素材提供／ファミコン芸人フジタ

執筆・編集協力◉ファミコン芸人フジタ、風のイオナ、ジャンヤー宇都、いちご姫、高木洋志、亀谷哲弘、広田こうじ、巴里一郎、小島チューリップ
カバーデザイン◉ POCHI
表紙撮影◉渡辺則明
撮影◉佐藤雅人
デザイン◉ POCHI、中村ゆう、blackmarkgraphix、アトリエハヌル、明朝庵、海老原哲也、QBQデザイン室
発行人◉若狭衆
編集人◉木下徹
印刷◉図書印刷（株）
企画◉編集（株）QBQ（http://qbq.jp）
発行◉株式会社マガジンボックス